COMPUTER VILÁG ÉVKÖNYV '95

C64 • Amiga • PC



KÖNYVEK
COM-WARE

COMPUTER VILÁG
ÉVKÖNYV '95

C64 • Amiga • PC

KÖNYVEK
COM-WARE

Szerkesztette: A Computer Világ szerkesztősége

A könyv összeállításában közreműködtek:

Játékleírások - Bors Gábor, Eglesz Dénes, Endrődi Attila Gábor, Homoki Péter, Mező Szabolcs, Négyesi Károly, Olessák Róbert, Sitku Tibor, Török Tibor

Autószimulátorok - Násfay Zoltán, Paksi Gábor

TökösMákos - Fekete Gábor, SCORPIO, Drapy, DoT és még sokan mások...

Elsősegély - Molnár Zsolt

C64 felhasználói információk - SCORPIO, Kozma Zsolt, Kun Szilárd, Kószó József

Amiga felhasználói információk - Török Csaba

PC felhasználói információk - Bors Gábor, Paksi Gábor (a DADA sajnos most nem fért be a 40 oldalas leírásával)

Technikai szerkesztő: Bors Gábor (Bryan), Kiss László

Borítóterv: Müller Mihály



Kiadja: **COM-WARE Kft.**
1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.
Postacím: 1519 Bp. Pf.: 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

ISSN 1218 635X

Nyomtatta és kötötte a Kaposvári Nyomda Kft.
141212 — 3000
Felelős vezető: Mike Ferenc

TARTALOMJEGYZÉK

Előszó 5

Játékleírások (C64)
A Gonosz Herceg 7
A Gálya 11
Patton VS Rommel 40
Wasted Time 44

Játékleírások (Amiga)
Chaos Engine 49
Cristoph Kolumbus 52
Murder 61

Játékleírások (PC)
Heimdall 2. 65
Prince of Persia 73
Prince of Persia 2. 80
Ravenloft 87
Settlers 104
Seven Cities of Gold 112
Stronghold 116
Companions of Xanth 123

Autószimulátorok
Car & Driver 134
Carnage 142
F1 142
Indianapolis 500 143
RAC Network Rally 147
Stunt Driver 151
Test Drive Scenario 156
Vette! 157
Tippek és trükkök autószimulátorokhoz 160

Elsősegély 162

TökösMákos

Alone in the Dark ... 176
Shadow of the Beast ... 178
Dark Legions ... 181
Defender of the Crown ... 185
Fatty Bear's Birthday Surprise ... 186
Future Wars ... 188
King's Bounty ... 190
Laser Squad 2. ... 192
Myth ... 192
Nick Faldo's Championship Golf ... 194
PuttPutt Joins the Parade ... 196
Ocean Ranger ... 197
Scorched Earth ... 199
Speedball 2. ... 203
Space Rogue ... 204
Tracksuit Manager ... 205
Tank Wars ... 207
World's Dawning ... 209
X-Wing (küldetések) ... 211

C64 Felhasználói információk ... 213
FLI Editor ... 213
Letter Maker ... 214
Raster Editor ... 218
Sprite-ok ... 221
Sprite Editor ... 224
Sprite Scope ... 226
Art Studio V1.2B. ... 227
BHP Virus ... 230
EGA V3.2 ... 231
Hangdigitalizálás ... 232
I+M Demo Creator ... 233
Teletext ... 234

Amiga Felhasználói információk ... 236
Demo Maniac ... 236

PC Felhasználói információk ... 246
Modok ... 246
Modplayerek ... 248
Recording Session ... 254
Scream Tracker 3 ... 259

Előszó

Hát igen. Már megint itt vagyunk. Ráadásul megint egy CoV Évkönyvvel. Ha jól összeszámoljuk, akkor ez már pontosan a negyedik ilyen húzásunk. Úgy látszik, idővel elhatalmasodik ez az Évkönyv-mizéria, és ha esetleg még gyógyítható volna, akkor is súlyosan és többszörösen visszaesőnek minősít bennünket még a leglágyabb szívű törvényszéki szakértő is.

Ezzel túl is estünk volna a bevezető formalitásokon, viszont a mára rendelt „Előszó" oktatási segédanyagként működik, tehát még egy picit raboljuk a helyet. Azonkívül meg kívánjuk jegyezni, hogy ebben az egész papírhalmazban egyedül ezen a két oldalon csillan fel az értelem szikrája, a későbbiekben erre nem nagyon lehet számítani... De talán térjünk vissza az Évkönyvünkre:

Különösebben nagy változások nem lesznek az eddig megszokottakhoz képest, leszámítva persze azt, hogy most kivételesen időben fog megjelenni, és nem kell rá két évet várni, mint mondjuk az első próbálkozásunkra. Azonkívül még van egy apró eltérés a többi CoV Évkönyvtől, amit rendkívüli megfigyelőképességgel rendelkező leendő olvasóink már esetleg felfedeztek... Igen, a méret. Kicsit összementünk tavalyi A4-eshez képest. Ez az új dizájnunk: Évkönyv light. 25%-kal kevesebb tudathasadás!

A felépítésben maradtunk a jól bevált sémánál: először néhány kilogramm játékleírás. A 64-esek valószínűleg még sem készülhetnek lelkiekben, mert a **Gonosz Herceggel** gyorsan végeznek, és amikor legkevésbé sem számítanának rá, hirtelen eléjük tornyosul a **Gálya** leírásának sötét tömege, és fenyegetően nyúlik el a tér és az idő végtelenjének valamely sötét bugyrának mélye felé... Na, pont ilyen mondatok vannak benne. Túlélőfelszerelést és kétnapi hideg élelmet mindenki vegyen magához, mielőtt nekilát... (Pedig ez már egy jelentősen zipelt változat. Legyen elég annyi, hogy mikor először megpillantottuk az eredetit, azt hittük, hogy esetleg a leírás mellékleteként jelenik majd meg a CoV Évkönyv '95.) (**Én mondtam nekik, hogy adják le folytatásokban, mint az ELITE-et, de legjobb ötleteimre sohasem voltak vevők. Pedig milyen szép lett volna, ha a következő nyolc évkönyvben mindben lett volna tíz oldal Gályácska... – CoVboy**) Aki ezt túlélte, annak már nem fog különösebb megrázkódtatást jelenteni a **Wasted Time**, és levezetésnek egy kis stratégia Rommellel és Pattonnal. Utána Amigás csecsebecsék következnek, bár távolról sem ilyen megrázó méretekben. Először a jövőbe botladozunk a **Chaos Engine**-ben, aztán a múltba Kolumbusz apánkkal, pihentetőnek pedig megoldunk néhány bűnügyet a **Murder**ben. A PC-s leírások meglehetősen eklektikusan lettek összeválogatva, úgy időrendben, mint kategória szerint, utána pedig egy különálló, ámde koedukált fejezetben tragikus hirtelenséggel egy kalap autóverseny bukkan elő a könyv mélyéről. A játékleírások végén természetesen most is helyet kaptak az általatok beküldött leírások, kiegészítések is a TökösMákosban. A felhasználóknak szóló rész most egy kicsit felemásra sikeredett: a 64-eseknek szóló rész legnagyobb részét a sprite-okról szóló eszme- és programfuttatások töltik ki, a PC-seknek és az Amigásoknak azonban sajnos csak

kevesebbet tudtunk juttatni, mint amennyit a CoV 49-ben közölt előzetesben megígértünk. Mindkét részből kimaradt egy-egy nagyobb lélegzetű anyag, ugyanis a nyomdai árkalkuláció pontosan meghatározta az oldalszámot. Ha az embernek egyedül kell teleírnia egy adott mennyiségű oldalt, akkor könnyű dolga van: elkezdi valahol, aztán elírja magát valahogy a végéig, aztán ott abbahagyja valahogyan. Ezt az Évkönyvet azonban társtettesek követték el, akik nem mindig jutottak egyetértésre az általuk elfoglalandó helyet illetően. Emiatt sajnos ki kellett maradnia egy pár dolognak, de ígérjük, hogy ezekre még egyszer visszatérünk.

Eme kis bevezetőnek valószínűleg elég drámai végpontot ad az a tény, hogy mindjárt utána kezdődik az Évkönyv.

Megjegyzés: Ezt a bevezetőt egyébként tanulmánynak szántuk. Választ kaphatsz belőle arra a kérdésre, hogy mihez kezdjél akkor, ha egy könyvet a hetedik oldaltól kezdesz kinyomtatni, utána az üresen maradt 5-6. oldallal nem tudsz mit kezdeni, és marhára nincsen kedved újranyomtatni több mint 200 oldalt. Tök egyszerű a válasz, ugye? „Előszó"-t írkálsz.

A CoV Szerkesztősége



A játék alapvetően az ún. lapozgatós kalandkönyvek sémájára épül: két, vagy esetenként több választási lehetőségünk van, hogy merre haladunk tovább (de legalább nem kell tízszavas parancsokat beírnunk, ha el akarjuk dobni a csikket, mint más kalandjátékokban...).
Ha többoldalas szöveget kapunk, az '1'-es billentyűvel léphetünk a következőre, ami egy kissé furcsa megoldás, de azért meg lehet szokni. A játékos képességeit a következők határozzák meg: az életerőpontok mennyisége, a sebzés, a támadás, valamint a mágia (nevezzük mágia használati szintnek) értéke.
Sebeinket orvosolni csak gyógyitallal tudjuk, tehát ezt is gyűjtsük szorgalmasan. Ebből adódik az arany fontossága, mert ezen vásárolhatunk gyógyitalokat.
A játék egyik értékelhető tulajdonsága, hogy karakterünk fejlődik a történet során, főképp az egyes ellenfelek legyőzésével, de más cselekedetekkel is. Ezért érdemes minden lehetséges helyet bejárni, az összes ellenfelet megölni, hogy a végső harcokra minél jobban feltuningoljuk játékosunkat.
Tulajdonságainkat mindenhol a '-' billentyűvel jeleníthetjük meg, itt láthatjuk a nálunk lévő arany és gyógyital mennyiségét, a felszerelésünket (fegyverzet, speciális tárgyak), valamint itt fogyaszthatjuk el a gyógyitalokat a '**SPACE**' billentyű segítségével (egy gyógyital 5 ÉP-ot gyógyít). Folytatni a játékot szintén '-'-szal lehet. A funkcióbillentyűkről még egy pár szó:
'**F1**': Egy kis segítség az egyes helyszíneken
'**F3**': Restart
'**F5**': Állásmentés
'**F7**': Állás visszatöltése (csak egy állás lehet egy lemezen!)

A varázslatokról:
Négyféle varázslatot használhatunk, amelyek mindegyike támadó jellegű. Minden harcban csak egyszer varázsolhatunk, mégpedig a harc kezdetekor. Minden egyes varázslat bizonyos mennyiségű

életerőpontunkba kerül és elképzelhető, hogy ez fogja eldönteni a harc kimenetelét. A következő varázslatokat használhatjuk (a zárójelben álló szám az **ÉP** csökkenés mértékét jelzi):

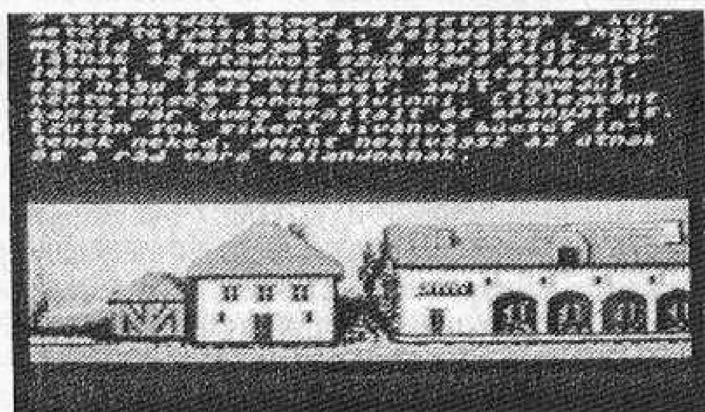
1. **Ellenfél gyengítése** (-15), egy ellenfélre hat.
2. **Villám szórása** (-10), minden ellenfélre hat.
3. **Démon hívása** (-30), az ellenfél azonnal meghal.
4. **Tűzlabda** (-20), minden ellenfélre hat.

A játék az introban leírja a kerettörténetet, de azért röviden ismertetjük: *Bangur* város kereskedőkaravánjait rablóbandák fosztogatják *Kushbar* herceggel az élükön. A kereskedők megbíznak egy kalandort (szerény személyünket), hogy tegyünk pontot a rablások és egyúttal a herceg életének végére.
Először ki kell választanunk, hogy a három lehetséges kalandor közül melyiket fogjuk megszemélyesíteni (*Solmar*, a barbár, *Tanis*, a boszorkány és *Magnus*, a varázsló). A különbség közöttünk értelemszerű: a barbár magasabb **támadás**, **sebzés**, életerő értékkel rendelkezik, a mágus viszont erősebb mágia használati szinttel. A boszorkány képviseli az átlagértéket, tehát érdemes őt választani. (Szerintünk a varázslóval a legnehezebb játszani, mert eleve kevés **az** életerőpontja, és + mivel a varázslatok is **ÉP**-t fogyasztanak + így nagyon hamar elérhetjük a záróképet, amelyen saját halálunkban gyönyörködhetünk.
A történet kezdetén *Bangur* városában vagyunk. A játék készítői nagy gondot fordítottak arra, hogy a kezdő x aranyunkat (kalandortól függ) rövid úton elverhessük. Egyrészt elkölthetjük a kovácsnál egy jobb kardra, a helyi kuruzslónál gyógyitalokra, másrészt meg ihatunk egy sört a kocsmában **(Jól kezdődik. Én itt meg is állnék + CoVboy)**, ahol megtudhatjuk, hogy Bangur városától nyugatra vannak a kereskedőutak, északra a herceg vára, keletre pedig a fekete mágus tornya (őt nem ártana eltávolítani az élők sorából, mert csak úgy győzhetjük le a herceget). Eme sok okosság után távozzunk a kocsmából, s boldogan tapasztalhatjuk, hogy máris öttel nőtt az életerő pontjaink száma. Na, jó lenne már valami értelmeset is csinálni, úgyhogy induljunk el szépen a kikötő felé. Ebben csak egy részeg ork akadályoz meg bennünket holmi eltűnt pénzre hivatkozva. Miután meggyőződtünk róla, hogy ez nem *Skandar Graun* (és nem is *CoVboy*), csapjunk le.
A kikötőben többféle választási lehetőségünk van, hogy hogyan kívánunk elhajózni (és elhalálozni), de nem ajánlanánk sem a hajó ellopását, sem a kabinfoglalást, mert mindkettőnek gyászos következménye lesz. Így egyetlen lehetőségünk maradt: a matrózpróba, amely sokat ígérő neve ellenére a hajó kapitányának lemészárlásából áll (persze azért nem hagyja magát...)
Miután eltakarították ellenfelünk maradványait, örömmel értesülünk róla, hogy a hajó egész legénységével szolgálatunkra áll. Ennek örömére induljunk is el nyugatra, mivel a másik két irány még kissé káros lenne az egészségünkre. A tengeren mindössze annyi történik, hogy találkozunk egy kereskedőhajóval, de ne nagyon zavargassuk, mert nagy vidáman szétlövik a szétlőnivalónkat. A partraszálláskor tudjuk meg, hogy a legénység nagyon tisztel, meg minden, de azért nem jönnek velünk. Viszont megvárnak. Két irányba indulhatunk, de ezek párhuzamosak, mivel ugyanoda jutunk. Délre van egy erdész is, aki figyelmeztet minket, hogy ne menjünk oda a tündérekhez, mert örökre ottmaradunk. Innen egy sziklához jutunk, amire nem érdemes felmászni, mert még tériszonyunk lesz. Továbbhaladva egy tisztásra érünk, ahonnan délre vannak azok a bizonyos tündérek, északra pedig egy kis házikó, amelynek egyetlen lakója egy anyóka. Éppen falatozik, de mivel nem szimpatikus, támadjuk meg. Nem igazán díjazza az ötletet, és átváltozik egy vérengző szörnyeteggé és nekünkront. Miután hazavágtuk, a házban találunk egy kék és egy sárga üvegcsét. Kissé erősek, mivel a kéktől megfagyunk, a sárgától pedig elégünk. Az utolsó állás visszatöltése után inkább menjünk a házikótól nyugatra, ahol egy falut találunk. Itt lehet gyógyitalt venni és egy hosszú kardra is szert tehetünk a kovácsnál némi pénzmag ellenében. Elhagyván a falut, egy vándorral találkozunk, aki arról gagyog, hogy mondjuk azt a következő tisztáson az állatoknak, hogy 'ARMALDA'. OK, odaérve a tisztásra ezt is tesszük, mire az állatok segítségével találunk egy frankó láncinget. Továbbhaladva találkozunk egy varázslóval, aki sokat dumál, de a lényeg, hogy ad egy

talizmánt és elküld a fekete mágushoz. Miután visszakerültünk a hajónkhoz, útra kelünk a keleti part felé. Útközben le kell nyomnunk egy tengeri kígyót (olyan 120 ÉP-je van a drágának), majd partotérés után ismételten arról értesülünk, hogy a legénység nem tart velünk. Két irányba indulhatunk, de a déli nem ajánlott, mert egy pretty boszorkány áldozótőr-toknak használ minket. A másik (a keleti) út egy erdőbe vezet, amelyben egy észak felé vezető ösvényen haladva egy elágazáshoz érünk. A lehetséges útirányok röviden: kelet + csapda, nyugat + három elf, akiknek lenyomásával némi gyógyitalhoz juthatunk. Ezután egy újabb elágazáshoz érünk, ahol a keleti út az ajánlott. Öt szemtelenkedő ork leütése után megszemlélhetjük a Twin Peaks-et: itt éktelenkedik két hegycsúcs. A kisebbikre ne nagyon menjünk, mert jól megszívjuk: ez egy kis dungeon, a végén egy igen barátságtalan trollal, közben pedig csapdák tömkelege (mazochisták bemehetnek, mellékeltünk egy térképet nekik; a troll után van egy érdekesség!). Ahogy haladunk felfelé a nagyobbik hegyen, találunk pár alvó sárkányfiókát. Ne bántsuk őket, mert a mama kissé ideges lesz. A sárkánybarlangból ellophatunk néhány jó cuccot (20 gyógyital stb.).
Lemászva a hegyről egy kanyonba jutunk, ahol megmenthetünk egy elfet, akitől nemes cselekedetünkért kapunk egy tarisznyát, telve finomságokkal (gyógyitalok). A következő helyszín egy fennsík, ahol két lehetőségünk van: vagy átmegyünk az erdőn (dugig van druidákkal, akik nem bírják becses személyünket), vagy kikerüljük. Nicsak! Hát nem itt van a fekete mágus tornya? Mielőtt megünnepelhetnénk, hogy már eddig eljutottunk a játékban, egy aranyos démon ront ránk. Ez az első hely, ahol tényleg alkalmazni kell a démonhívás varázslatunkat, mert ez igen durva ellenfél. Miután bejutottunk a toronyba, örömmel konstatáljuk, hogy a földszinten egy fia mágus sincs. Induljunk az első emeletre, de vigyázva, mert a lépcső egyik foka illúzió. Itt öt holt lélek támad ellenünk, tegyük őket még holtabbá, majd mivel jelentkezik a fekete mágus is, őt is rakjuk hidegre.
A köpenyét ne nagyon vegyük fel, mert kiszorítja belőlünk a lelket (biztos csak M-es). Itt is találhatunk két üvegcsét, a pirosat igyuk meg (mármint a tartalmát), a zöldet hagyjuk békén. Ha a talált tekercset elolvassuk, erő költözik izmainkba (úgyhogy tegyük is ezt), a szekrényt kinyitva pedig találunk egy kristálygömböt. Ezek után jobb lesz elpucolni, mert ránkszakad a torony.
Így már elindulhatunk északra, a *Gonosz Herceg* vára felé. Útközben lesz egy kis csetepaté egy hadihajóval (meg a kapitányával), szitává lövik a hajónkat + de mivel Libero névre hallgat (nem engedi át a vizet), eljutunk az északi partra. Először is egy erdészházat látunk, aminek használjuk ki a szolgáltatásait (Night-Club, Peep-show stb.), és siessünk tovább, mert az idő sürget (a játékban egyáltalán nincs szerepe, minket sürget itt játékleírás közben...). Egy óriáscsiga és két óriás (nem csiga) leütése után egy romos kastélyt pillantunk meg. Itt sem szűzlányok laknak (legalábbis a vérfagyasztó vonításból ítélve), de azért csak kerüljünk beljebb. Három helyre mehetünk: egy istállóba, ahol pár vérfarkas tekint minket vacsorájának; egy kőépítménybe, ahol egy vendégszerető vámpír fogad (itt van egy cool páncéling); a házba, ahol egy szellem őriz egy varázskardot. Beszéljük rá gyengéden, hogy nálunk jobb helye lesz a kardnak.
Innen a mocsárba jutunk, ahol egy krokodil és egy kígyó jobblétre szenderítése között lehúzhatunk egy varázspáncélt az ingoványban heverésző hulláról. Végre eljutottunk a herceg várához. Menjünk oda szépen a kapuőrséghez, és mészároljuk le őket (öt fő). Szétnézve az udvaron látunk egy istállót (lovak vannak benne), kisebb épületeket, ahol király gyógyitalokat találunk, valamint egy hatalmas épületet. Ezen kívül van még egy fémajtó és egy faajtó is az egyik falon. A fémajtón belépve megállapíthatjuk, hogy nyolc rabló próbálja kilyukasztani a bőrünket. Nem mintha a faajtós sokkal kellemesebb lenne: ez pedig egy aréna, és az összes farkas, tigris, gladiátor és vécésnéni a mi vérünkre szomjazik. Inkább látogatssuk meg azt a bizonyos központi épületet. Ez is pihentető hely: a földszinten balra négy gonosz papot, jobbra hat harcost kell kiterítenünk, az első szinten pedig három varázslót. Innen lépcső vezet a második szintre, ahol a *Gonosz Herceg* tartózkodik három főemberével. De szépen összejöttünk! Na, redukáljuk le egy kicsit a létszámot (kb. 1-re). Nem mindegy, hogy milyen sorrendben végzünk az ellenfelekkel: ha nem jót választunk, valamelyikük mindig belénk rúg. A helyes sorrend: főpap, varázsló, testőr, majd a csak ekkor megjelenő

boszorkánymester. Végre egyedül maradtunk a herceggel, de a végét nem áruljuk el, hogy legalább egy poén maradjon — játsszátok végig!

Pár szóban értékelnénk a játékot. Pozitívumai a könnyű kezelhetőség (így olyan is játszhat vele, aki nem szereti a bonyolult kalandjátékokat), az állandóan szóló zene (ami azonban nem idegesítő, és a harcoknál felgyorsul), valamint a változatos történet. Kevésnek találtuk viszont a képek számát (bár a meglévők szépen kidolgozottak), és hogy az összes kép tájkép, nem láthatjuk az ellenfeleket.





A Gálya

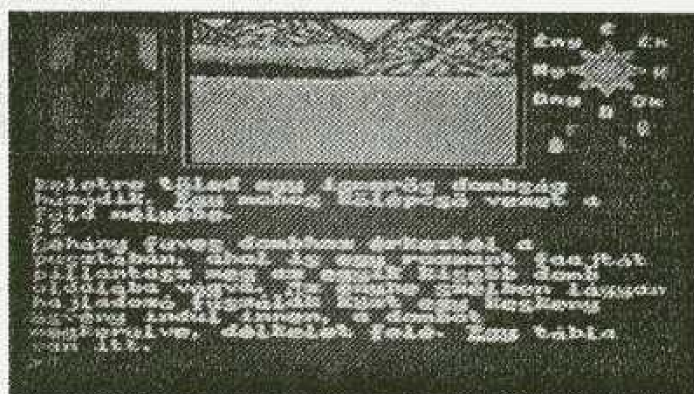


Tizenhét esztendeje létezik a számítógépprogramok közt egy olyan kategória, mely már születése pillanatában is különlegesebb (egyesek számára izgalmasabb, mások számára érthetetlenebb) volt az összes többinél: a szöveges kalandjáték. Jóllehet időközben ez a játéktípus is végigment a technikai tökéletesedés — minden újdonságnak elkerülhetetlenül osztályrészéül jutó — folyamatán (elveszítette az ártatlanságát), valamint számos rokoni kapcsolatot létesített egyéb játékkategóriákkal, a hagyományos irányvonal mégis mindvégig megőrizte a függetlenségét. Köszönhető ez annak, hogy *Crowther* és *Woods* óta lényegében senki nem talált ki semmi igazán újat, legfeljebb a programozás technikáját csiszolták tökéletesebbre és a programok váltak egyre hatalmasabbaká és bonyolultabbaká — a növekvő elvárásoknak megfelelően. Ha erről az oldalról nézzük, a ***GÁLYA*** is csak egy a sok közül, amelyik beáll ebbe a sorba, és megkísérli fölülmúlni a korábbiakat. Még akkor is, ha — lévén C64-es fejlesztés — üzleti oldaláról tekintve eleve kudarcra van ítélve. Létezik azonban a kalandjáték-rajongóknak egy maroknyi csoportja, akik számára nagyobb élményt jelent egy szellemesen fölépített szituáció, mint egy gyönyörű grafika vagy egy látványos mozgatás. Ez a játék épp az ilyen fanatikusoknak készült!

Bemelegítésképpen egy kis használati útmutatóval kezdenénk a dolgot. A program értelmezőrutinja alapvetően az ***Alvilág Urá***ban már megismert eljárásra épül — időközben azonban jelentős továbbfejlesztéseken esett át a dolog. Továbbra is felszólító módban megfogalmazott parancsokat kell kiadnunk, azonban itt már több különböző utasítás is szerepelhet egyetlen mondaton belül, vesszővel vagy ÉS-sel elválasztva. Ezenkívül újabb szófajok is felbukkannak a láthatáron, úgymint névmás és melléknév. Ezáltal terjedelmes, összetett körmondatok begépelésére nyílik lehetőség, akár szabadabb mondattani összefüggésekkel. Egy egyszerű példa: "VEDD KI A TÁSKÁBÓL A KIS KULCSOT ÉS NYISD KI VELE AZ AJTÓT, AZUTÁN MENJ BE A SZOBÁBA ÉS VEGYÉL FEL MINDENT AZ ASZTALRÓL, MAJD A KULCSOT TEDD VISSZA A TÁSKÁBA, A PAPIRT PEDIG DOBD EL ÉS MENJ KI" (ez persze jóval egyszerűbben is beírható, pl. így: "VF KIS KULCSOT,

NYISD VELE AJTÓT, BE, VF MINDENT ASZTALRÓL, R KULCSOT TÁSKÁBA, R PAPIRT, KI" — de ez a dolog szépségén mit sem változtat). Olyasmiket is megért a program, mint mondjuk MENJ AZ ÚTKERESZTEZŐDÉSHEZ. Ez gyakorta jól jön, hiszen a játékban igen nagy területeket kell bejárnunk, ami még a számítógép előtt ülve is eléggé fárasztó lehet. A grafika ki/be kapcsolgatása az '**F1**' és '**F3**' billentyűkkel lehetséges, a két szereplő között való átváltásra pedig az '**F5**'/'**F7**' szolgál. Itt említendő meg a játék egyik érdekessége: egyszerre két főhőst irányítunk benne, akik tulajdonságaikban és képességeikben is jelentősen eltérnek egymástól. A DIR vagy $ parancs kilistázza a lemezen található kimentett állásokat, az igék rövidítései pedig az ***Alvilág Urá***ban használtakhoz hasonlatosak (ld. CoV 16). A hiányos parancsokat is lekezeli a játék, ha tehát csak annyit írunk, hogy NYISD, akkor megkérdezi, hogy "*Mit akarsz kinyitni?*" — amire elegendő már csak annyit válaszolnunk, hogy — esetünkben — az AJTÓT.





A programot betöltő bátor kalandornak mindenekelőtt egy terjedelmes kerettörténettel kell megküzdenie — lássuk most ennek egy tömörített verzióját. Adott tehát egy *Raernon* nevet viselő fiatal, zöldfülű mágus, valamint egy *Tongrak* nevezetű úriember, foglalkozására nézve barbár. Ezek ketten testvérként funkcionálnak. A társaságot egy *Zelda* nevű boszorkány zárja.
Athar földjén járunk, ami parányi szigetország az óceán közepén. Háború készül. Nem újdonság, évszázadok óta ez folyik itt már — ez a mostani azonban más lesz, mint a többi: a tengerből egy idegen hajó roncsát fogták ki, mely az ismeretlen külvilágból érkezett, fegyverekkel és műszaki cikkekkel megrakva. A király a tévéműsorok rabja, a birodalom széthullóban, és természetesen miránk hárul az a nagybecsű feladat, hogy megkíséreljünk egy kis rendet teremteni ebben az össznépi zűrzavarban. Ha mást nem, legalább a háborút megakadályozni valamiképpen. Mindehhez egy bizonyos gálya felkutatása szükségeltetik, amellyel elérhető és segítségül hívható lenne az a különös, távoli kontinens, ahonnan az események egész láncolata kiindult...

Elindulás:
Nem túl szerencsés talán az "Elindulás" alcím, hiszen a leírás leghosszabb fejezete következik most, de annyit mindenképpen megjegyeznénk *CoVboy* védelmében, hogy nem az ő ötlete volt ez a cím. **(Ezt én is tanúsíthatom. Én inkább Bélának neveztem volna el — CoVboy)**. A program egyáltalán nem lineáris szerkezetű, vagyis többféle úton-módon is teljesíthető a küldetés. Számos olyan dolog is szerepel majd benne, amelyek nem okvetlenül szükségesek a végső megoldáshoz, vagy esetleg másvalamivel is helyettesíthetők: éppen ezért nem fogunk részletesen kitérni a játék minden egyes porcikájára — maradjon valami kis fölfedeznivaló a tisztelt kalandjátékosoknak is! Amit az alábbiakban közreadunk, az csak az egyik lehetséges megoldás.
Kezdetben — miután tudomásunkra hozták, hogy *Tongrak* vagyunk — egy földalatti szobában találjuk magunkat. A falak egy fáklyát és egy szekrényt tartalmaznak. Utóbbi mélyén (NYISD SZEKRÉNYT ÉS NÉZZ BELE) egy doboz gyufára lelünk (VF GYUFÁT). A fáklyával kapcsolatban is megkísérelhetünk hasonló jellegű cselekvéseket véghezvinni, de miután ez nem nagyon fog sikerülni,

csalódottan távozunk az északra nyíló tölgyfaajtón át (persze csukva van, szóval ne riadjunk vissza a NYISD AJTÓT parancs kiadásától).
Itt mindjárt szembetalálkozunk egy olyan problémával, ami a játék folyamán valószínűleg elég sok borsot fog törni az orrunk alá: ez pedig a sötétség. Jelen pillanatban még nem tűnik olyan kellemetlennek, minthogy a dobozban megtalálható tíz szál gyufa közül az egyiket lángra lobbantva (GYÚJTSD GYUFÁT) a sötétség egy lépésnyi időre eloszlik, és mi sietősen körbepillantva tudomásul vesszük, hogy egy kelet-nyugati folyosón rostokolunk. Nyugat felé felettébb különös helyszínekre érkeznénk (mindenféle démonok és óriáspókok rontják a levegőt), ezért inkább kellemesebbnek ítéljük a keleti irány által nyújtott alternatívát. Gyufaszálunk kialvása az északra található kőlépcső igénybevételére szólítja fel csekélységünket.
Áldott napfény és friss fű illatával terhes levegő fürdeti a kalandjátékos tüdejét a végtelen pusztaság kellős közepén, ahol sikerül végre ideiglenesen leráznia magáról a sötétség és a túlfogalmazott mondatok nyomasztó igáját. **(Lője már le valaki ezt az ürgét. Miért nem mondja azt hogy 'kijutottunk'?! — CoVboy)** Észak felé a roppant eredeti nevet viselő Északi-hegyvidék vonulata ködlik fel a távolban (ott születtünk), keleti irányban pedig egy ismerős dombság húzódik (ott lakunk most). Gyakorlatilag a szélrózsa minden irányában elindulhatunk — már amennyiben a szélrózsa éppen kilenc szirmot számlál, beleértve a lefelé vezető lépcsőt is. A mi célunk most az egyik domb lesz (MENJ A DOMBHOZ vagy egyszerűen K). Itt megszemlélhetünk egy érdekes kiírást (OLVASD TÁBLÁT):"*Fűre lépni tilos!*" — aztán morgolódhatunk egy sort a bezárt ajtó miatt. Agresszívabb játékosok esetén ez a morgolódás könnyűszerrel fajulhat a rozzant faajtó brutális szétzúzásává, az intellektuális hajlandóságúak ellenben szeretnek gondolkodni is egy kicsit, mielőtt ilyesmire vetemednének. Igaz ugyan, hogy egy barbár harcos lelkivilágát általában ritkán jellemzi kifinomult intellektus, de annyi esze azért tán még neki is akad, hogy sebtében leltárt készítsen a tárgyairól (LI). Az imént megszerzett gyufán kívül egy kis kulcsot hurcolász magával (továbbá egy szarvasbőr nadrágot, egy bőringet, egy fogakból készült nyakláncot — valamint egy kvarcórát). A kis kulcs használatához nem férhet kétség (NYISD AJTÓT KULCCSAL). Az értelemre támaszkodó játékosok ezzel máris jelentős előnyre tettek szert a brutálisakkal szemben, mert kaptak érte egy, azaz 1 teljes pontot az elérhető 666-ból, és beléphetnek az otthonukba.
A kégli egy kissé lepusztultnak tűnik, de ne törődjünk vele, vegyük csak magunkhoz az itt megtalálható stuffokat: VF MINDENT (a VF a VEDD FEL rövidítése, a MINDEN pedig ez esetben egy lámpa és egy kard volt). A sarokban álló ócska faasztalkán (V ASZTAL) újabb három dologra lelünk: egy doboz müzlire, egy pohár kéthetes joghurtra és egy papírcetlire. Természetesen ezeket se hagyjuk itt (VF MINDENT ASZTALRÓL). Vizsgálódás után megtudjuk, hogy egy modern barbár minden reggel müzlit eszik, a joghurtról pedig azt, hogy eperízű és alighanem már régen lejárt a szavatossága. A papíron *Zelda*, a boszorkány hagyott számunkra némi írásos üzenetet (OLVASD PAPIRT), miszerint vár bennünket az erdei házikójában. Híreket kapott arról a semmirekellő öcsénkről, akit már régóta mindhiába keresgélünk, és szeretné, ha átruccannánk hozzá egy pár percre. Ezután nincs szükségünk tovább a papírlapra, így például eldobhatjuk, megehetjük, széttéphetjük, felgyújthatjuk, valamint egyéb érdekes dolgokat művelhetünk vele. **(Ezt most az intellektuális játékos csinálja vagy a barbár? — CoVboy)**
A boszorkánnyal kapcsolatos ügyintézést későbbre halasztjuk, mert előbb fontosabb teendőink akadnak. Itt van példának okáért a dombunktól délkeletre található útkereszteződés, ahol egy útjelző tábla ragadja meg pillantásunkat (V TÁBLA). A legnagyobb nyíl keletre mutat rajta, két kisebb pedig északra és délre. Mi sem természetesebb, mint hogy a délit választjuk. Egy ösvény ágazik le az útról délkelet felé, ami egy kapuhoz és egy kerítéshez vezet (V KERITÉS), amelyeket a nemkívánatos látogatók távoltartása végett valakik előzetesen gondosan egybekovácsoltak. Több se kell a kíváncsi kalandornak, fürgén átmászik a vaskapu fölött (MÁSSZ KAPUN), és egy zöldellő kertben találja magát, ahol vérszomjas katicabogarak pusztítják a levéltetveket a zöldellő spenótleveleken. Egy első ránézésre nem kevésbé vérszomjasnak tűnő véreb néz velünk farkasszemet, erről azonban második ránézésre (V KUTYA) kiderül, hogy korántsem olyan vérszomjas, mint hinnénk: biztonsági okokból

mind a négy végtagját amputálták szegénynek. A bolháit hagyjuk békén, mert bár lába nincs, de harapni azért még tud. Ennél sokkal érdekesebb momentum, hogy északkelet felé egy ház nagyságú kutyaólat pillantunk meg. A kutyaólban egy rakás szalma tetején egy öregember heverészik. Nem is, ez egy remete, aki voltaképpen egy kivénhedt rocker, és még ennél is érdekesebb, hogy amint meglát bennünket, fájdalmasan felsóhajt. Kérdezzük csak meg szegényt, mi nyomja annyira a lelkét (BESZÉLJ REMETÉVEL), mire kétségbeesve kifakad: azért vonult el ide, mert szeretne egy kicsit egyedül maradni. Az utóbbi időben viszont mindenféle modortalan kalandjátékosok nyaggatják az idióta kérdéseikkel... A letaglózott, megharapott és lehülyézett kalandor ezek után már szóhoz sem jut... Inkább megragadja az utolsó szalmaszálat (VF SZALMÁT), és hanyatt-homlok menekül erről a lehetetlen környékről.

Kalandorunk dél felé folytatja útját, ahol az országút végén megleli az egzotikus nevű *Hram'ain*, az ország déli kikötővárosának kapuját. Ezen belépve — in medias res — egy zsibongó piactéren találjuk magunkat. A városban föllelhetjük *Queldrin* főmágust, aki éppen walkmant hallgat, és folyton elzavar bennünket azzal, hogy ne zavarjuk meg a '*Gőzölgő Belek*' ork-együttes legújabb kazettájának meghallgatásában (kizárólag az öcsénkkel hajlandó szóba állni). Láthatunk még kikötőt, ahol egy üres hajó ringatózik, vagy akár elugorhatunk a hírhedt rabszolgapiacra is (itt érdekes történeteket hallhatunk az Aspirin várában kitört rabszolgafelkelésről, melynek vezetőjét, *Arcus Sinus Cosinus*t az orkok bosszúból ruhafogasra feszítették, és arra kényszerítették, hogy divatjamúlt *Beatles*-slágereket énekeljen). Rabszolgákat vizsgálgatni is rendkívül szórakoztató (?!): a legolcsóbb (egy leprás goblin) potom 20 tmorgh-nál kezdődik, a legdrágább pedig 163-ba kerül. Alkudni nem lehet (noha a kereskedő kétségbeesetten tördeli a kezeit, hogy ugyan vegyük már meg valamelyiket), így a szerény 6 tmorghból álló vagyonkánk alighanem érintetlenül marad. (Tmorghnak nevezik az athari pénznemet.) A sátorban lapul egy üveg olaj a lámpásunkba (VF OLAJAT, ÖNTSD OLAJAT LÁMPÁBA).

Akad itt még ezenkívül egy fölöttébb érdekes szerzet: egy ún. teleport-démon (V DÉMON), mely arról nevezetes, hogy a fejét hegyes szarvak ékesítik, csuklóit pedig kezek helyett csillogó, rozsdamentes acélból készült kampók, továbbá mindenféle ostobaságokat magyaráz nekünk (BESZÉLJ DÉMONNAL). Először is kedvesen üdvözöl minket, majd bemutatkozik, és biztosít róla, hogy amennyiben volna keze, úgy igazán szívesen kezet rázna velünk. Azután valamiféle, az egész országot behálózó teleport-rendszerről kezd el csacsogni, amit nagyon szívesen a rendelkezésünkre bocsát, amennyiben óhajtjuk. Ezekről a teleport-démonokról nem árt tudni, hogy hat darab van belőlük a királyság különböző pontjain (az egyikük szabadon kószál összevissza), amellett valamennyiüknek egy—egy sajátos neve van, amelyet kérésre megmondanak. Ezt itt éppen *Johann Sebastian Bach*nak hívják. Ha ezt a nevet megemlítjük valamely másik démonnak a többi öt közül (MONDD "JOHANN SEBASTIAN BACH"), akkor az ingyen és bérmentve odateleportál minket a megnevezett illetőhöz, sok-sok felesleges gyaloglástól kímélve meg ezzel becses személyünket. Érdemes tehát felírogatni az utunkba eső démonok neveit, hogy a későbbiek során esetleg visszateleportálhassunk hozzájuk.

Mehetünk vissza az útkereszteződéshez, majd onnan nyugatra a kőlépcsőig, ahol ismételten a föld alá ereszkedünk. Sötét van, tehát a lámpára is szükségünk lesz (GYÚJTSD GYUFÁT, GYÚJTSD VELE LÁMPÁT). Amennyiben komolyabb érdeklődést mutatnánk a teleport-démonok iránt, nyugat felé megismerkedhetünk még eggyel. Délkeletre egy tágas barlangcsarnok hívogat, ahol különféle irányokban haladva egy kiterjedt alagútrendszerrel találjuk magunkat szembe. Ez mintegy harminc helyiségből áll, és kitűnő lehetőséggel szolgál az eltévedésre. Az alagútrendszerben csatangolva közelebbi rokonainkkal is összetalálkozhatunk, ha éppen úgy hozza a sors: egy patkánnyal és egy kígyóval (fel-le mászkálnak), továbbá egy hatalmas pókkal, amely ugyan csak egyetlen helyiségben tartózkodik, ott viszont fokozottan töri a borsot az orrunk alá. Talán mondanunk sem kell, hogy az utóbbi két úriember társaságától lehetőség szerint igyekezzünk megkímélni magunkat (a patkány nem veszélyes). Ha a kígyóval egy helyszínen vagyunk, akkor a következő lépésben egészen biztosan

megmar, de ha továbbállunk, akkor is velünk tarthat (és akkor a szomszédban harap belénk). Persze meg is támadhatjuk: van rá vagy 25% esélyünk, hogy sikerrel járunk.
Az alagútrendszerben a legelső dolgunk a bronzkulcs fellelése lesz. Ezután azt az északnyugat-délkeleti irányú folyosót kell megkeresnünk, ahonnan nyugat felé egy ajtó nyílik — ezt nyitja a bronzkulcs. Az ajtó mögött a súlyos pókhálók alatt rejtőzködő faláda mélyén egy színarany *Lenin*—szoborra lelünk. Szinte magától értetődik, hogy az odavezető útvonalat nem írjuk le, valamint térképet sem mellékelünk hozzá — sok sikert a kereséshez! (Remélhetőleg már félúton kifogy a lámpából az olaj, és roppant kellemes szórakozás lesz vaksötétben botorkálni az ismeretlen labirintusban...)





A kijutást lehetőleg úgy rendezzük, hogy a cseppkőbarlang felőli oldalon hagyjuk el a hegyet. Így mindjárt összekötjük a kellemeset a hasznossal: kortyolhatunk egy jót a patakból (IGYÁL VIZET), valamint a kiürült olajosüvegünket is megtölthetjük belőle (TÖLTSD ÜVEGET). **(Korrekt. Akkor most vagy olajat itattál velünk, vagy vízzel fogunk a jövőben világítani — CoVboy)** A hűsítő frissességű patakvíz enyhe hashajtó gyanánt szolgál, amint azt néhány lépés múlva tapasztalni fogjuk... Nem is követjük tovább a patak folyását, hanem nyugat felé irányítjuk lépteinket, ahol átkelünk a folyó felett ácsolt fahídon. Tovább nyugat felé a tengerpartra érünk, ahol egy hajóroncs tárul a szemünk elé. Cselekvéseink távirati stílusban: V RONCS, amit egy ÚSSZ ODA követ, majd KUTASD RONCSOT, VF RÁDIÓT, végezetül pedig ÚSSZ VISSZA. Ez a hajóroncs itt megegyezik azzal, amelyikről már a kerettörténetben is szó esett: minden kalamajka forrása, ahonnan a televízió, a walkman, a kvarcóra és a mosógép származik — ráadásul most újabb rettenetes tárggyal gazdagítottuk a gyűjteményünket.
Mehetünk vissza az útkereszteződéshez (mindig csak keletre tartva), ahol a változatosság kedvéért északra fordulunk. Az országút északi végén egy múzeum vár minket. Az ajtó előtt egy öreg szilvafa nyújtogatja göcsörtös ágait (V FA), melyekről aszalt szilvák csüngenek alá. Úgy látszik, olyannyira vénséges, hogy már csak aszalt szilvát képes teremni... Szüreteljünk le belőlük néhányat (SZEDJ SZILVÁT), azután lépjünk be a múzeumba.
Döbbenetes látvány tárul a szemünk elé **(Kifagyott a program! — CoVboy)**: a fal mellé tolva egy faasztal hever, az asztalra borulva pedig egy mumus horkol. Mellette a földön egy óriási boroshordó látható — így már érthető a dolog. A mumus háta mögött egy gombot pillantunk meg a falon (ha most megnyomjuk, megszólal a vészcsengő, és a következő lépésben két megtermett őrszem dübörög elő a belső teremből, és nem éppen udvarias hangnemben felszólítanak az intézmény területének mielőbbi elhagyására — mi több: fizikailag is támogatnak ebben). Nézzük meg inkább a mumus boroshordóját (NYISD HORDÓT ÉS NÉZZ BELE). Legnagyobb örömünkre csodálatosan sötét, vérpiros vörösbort vélünk fölfedezni, korlátlan mennyiségben. **(Virtuális hordó? — CoVboy)** Amennyiben véletlenül *CoVboy*-nak hívnának bennünket, úgy jóízűeket kortyolhatunk belőle, egészen a csodálatos lerészegedésig... Ezzel nem árt vigyázni, ha ugyanis a mumus példáját követve magunk is részegen elterülünk, akkor büntetésül egy csomó ideig nem tudjuk folytatni a játékot. A megoldás

kézenfekvő: az alkohol élvezetét ezúttal műélvezetre cseréljük: bemegyünk nézelődni a kiállítóterembe, ahol mindenféle érdekes tárgyak vannak közszemlére téve (V TÁRGYAK). A régmúlt korok emlékei, úgy látszik, az athari nép körében is hatalmas érdeklődésre tarthatnak számot **(Itt van például rögtön az Athari 800 — CoVboy)**: a múzeum ugyanis kong az ürességtől, mi vagyunk az egyetlen látogatók. A tárgyak közül különösen figyelemre méltó egy szépen faragott fapipa. Ezt sajnos nem tudjuk csak úgy egyszerűen eltulajdonítani, mivel a két marcona múzeumőr éles szemmel figyelemmel kíséri minden egyes mozdulatunkat (mihelyt megpróbálnánk elemelni a stuffot, közös erővel megakadályoznak). Ravaszabb módszerhez kell folyamodnunk: most jött el az ideje az odakint lévő gomb megnyomásának! (NYOMD GOMBOT) Ártatlan csínyünket követően fürgén keressünk magunknak valamilyen rejtekhelyet, ahová elrejtőzhetünk a felelősségrevonás elől: az előzőleg kinyitott boroshordó például kiválóan megfelel a célnak (BÚJJ HORDÓBA). Már halljuk is, amint dühödten kifelé dübörögnek a zord őrszemek, azután zavartan körülnéznek, és nem találnak senkit (ezt nem halljuk, csak sejtjük). Ha nem volna nálunk a remeténél beszerzett szalmaszál, akkor most csakhamar elfogyna a levegőnk és kénytelenek volnánk fölemelkedni egy csepp lélegzetvételért. Így azonban vidáman lélegzünk a borszint alatt, amikor megszólal felettünk egy kissé ingerült hang: "*Már megint szórakozott velünk valaki.*" Az éles szemű őrök észreveszik, hogy a mumus nincs magánál, és úgy döntenek, hogy becipelik maguknak a boroshordót. Még káromkodnak is, hogy mennyire nehéz, de végül is baj nélkül földet érünk a belső teremben. A mumusról közben elszáll a delirium tremens, és rémülten konstatálva kedvenc boroshordója eltűnését, ő is nekiesik a vészcsengőnek... Mire az őrök — immáron minden eddiginél dühödtebben — újból kidöngetnek hozzá, és éktelen vitásba kezdenek. Ekkor lép akcióba a ravasz adventurer: kikecmereg boroshordójából, és míg senki nem figyel oda, gyorsan magához ragadja a füstölőeszközt (KI, VF PIPÁT). Megpróbálhatunk sebtében eliszkolni a szerzeményünkkel, ám ez csak azt eredményezné, hogy a felbőszített társaság odakint szépen eltesz bennünket láb alól — ravasz adventurer ehelyett türelmesen befejezi, amit elkezdett: szépen visszabújik a hordójába, és ott kivárja, amíg az őrök végül fejbecsapják az üvöltöző mumust, majd hangosan zsörtölődve visszatérnek a terembe. Ott viszont már csak hűlt helyét lelik a pipának, amitől olyan pipák lesznek, hogy elrohannak az elvetemült tolvaj felkutatására.

Újdonsült pipatulajdonosunk ezután kelet felé veszi útját egy füves ösvény mentén, ahonnan délkeletre egy rombadőlt kapualj várja őt szeretettel. A boltívet egykoron díszítő faragott kőtábla darabokban hever a földön (V KŐTÁBLA). Alighanem a keletre lévő település nevét viselhette, amikor még volt értelme e névnek: a "**Neom...gn...l**" még mindig kibetűzhető maradt rajta. A keletre elterülő falu is erősen posztumusz település jelleget öltött (V ROMOK). Randa gyomok tenyésznek és zord szél süvít az évszázados romok közt, egy vérbeli kalandjátékos azonban nem elégszik meg efféle színpadias külsőségekkel, és a terepszemle (KUTASD ROMOKAT) megtartása után egy ezüst hajcsat boldog birtokosaként távozik.

Keletre még nem jártunk a keresztúttól, így egyelőre csupán homályos sejtésekkel rendelkezünk arra vonatkozólag, vajon miféle sötét végzet felé mutat a legnagyobb nyíl — irány tehát a keleti út. Legnagyobb meglepetésünkre egy újabb városkapu elé vet minket a kegyetlen sors: a kimondhatatlan nevű főváros kapuját sikerült kiszúrnunk magunknak. Egy ügybuzgó strázsa akadékoskodik itt (BESZÉLJ ŐRREL), akit könnyűszerrel lekenyerezhetünk 1 tmorgh legombolásával (FIZESS ŐRNEK). Voltaképpen akár le is kaszabolhatnánk a fickót — a játék megengedi —, de mivel az brutális lelkületű játékosok szokása, nem tesszük. **(Könyörgöm, akasszuk fel! — CoVboy)** Az őr egy nagy kulccsal kinyitja nekünk a kaput, mi pedig betoppanunk a város napfényes főterére. Fővárosunk számos idegenforgalmi látványossággal büszkélkedhet: úgymint egy teleport-démon északra, egy kocsma és egy királyi vár északkeletre, valamint egy szőlővel teli szőlőlugas, egy zombikkal teli temető, és ami jelen pillanatban a legfontosabbnak tűnik számunkra, egy árucikkekkel teli vegyeskereskedés, ami délkelet felé található. **(Szóval akkor nem északkelet? Biztos? — CoVboy)** A kedves tulaj ugyancsak zombiszerű arckifejezéssel fogad bennünket, amellett hatalmas válltöméseket visel (V BOLTOS), és kissé ingerlékeny természetűnek mutatkozik (BESZÉLJ VELE).

Mindez azonban ne tévesszen meg minket: a zord külső mögött nemes szív rejtezik. Ezért árulja pl. a CoV-ot mindössze 24 tmorghért (igaz, ő még csak a *16.* számnál tart — lassan járhat a posta arrafelé). Számtalan érdekesebbnél érdekesebb és hasznosabbnál hasznosabb ingóságra tehetünk szert ezen a nagyszerű helyen, amennyiben van miből finanszíroznunk a kiadásainkat: a Whiskas macskaeledeltől kezdve, a cigarettacsikken, a röpcédulákon és a szárított vizibolhán keresztül egészen a kitömött tengerimalacig mindenféle izgalmas egzotikumot a nyakunkba sóznak, ami rajtunk kívül a kutyának se kell. Némi bevételhez jutunk féltett ereklyénk, a színarany Lenin-szobor elkótyavetyélésével (ADD EL SZOBROT). 70 tmorghot kapunk érte (ez kb. 2.92 darab CoV 16 árának felel meg). Újabb 35 tmorgh ellenében az ezüst hajcsattól is megválunk (ADD EL HAJCSATOT). Teljes pénzösszegünk mennyisége most már kerek 110 tmorgh-ra rúg, amiből már egész tisztességesen be lehet vásárolni. A következő dolgokból vegyünk egy—egy darabot: gyertya, lámpaolaj, kötél, ásó (sajnos csak egyenként lehet őket megvásárolni, az "I/N" kérdés miatt ugyanis nem lehet egy parancsba beírni az egészet). Miután kimerített lámpásunkat is feltöltöttük az olajból, nyugodtan távozhatunk.

A keleti utcasarkon egy elf prostituált (**Tündibündi? — CoVboy**) a fülünkbe suttogja, hogy minden vágya egy üveg jéghideg Tonic. Nem kell komolyan venni a kicsikét, haladjunk tovább északnak, ahol feltűnik egy csodaszép épület. A kocsma. A fogadó a rendkívül sokatmondó 'Utolsó Kenet' fantázianévre hallgat — ez világossá és egyértelművé teszi számunkra, hogy márpedig ide beesünk. Hullámzó kedélyű barbárunk önfeledten zuhan a pultra, és úgy vet egy leereszkedő pillantást a kocsmáros felé (V KOCSMÁROS), aki az egyszerű emberekre jellemző mérhetetlen ostobasággal bámul a képébe. Most eszmélünk csak rá, hogy szerény személyünkön kívül mások is tartózkodnak még itt: bőrdzsekis tündék, Lenin-sapkás trollok, Michael Jackson-osra plasztikázott arcú orkok és punk-szakállú törpök kortyolgatják söreiket, boraikat, denaturált szeszeiket, acetonjaikat... Huzamosabb ideig természetesen mi sem bírjuk ki megfelelő mennyiségű és minőségű itóka baráti társasága nélkül, ezért érdeklődünk a választék iránt (BESZÉLJ KOCSMÁROSSAL). Barátunk előadja, hogy sör, whisky, ecet, metil-alkohol és borotválkozás utáni arcszesz kapható korlátlan mennyiségben, üvegenként 8 tmorgh-ért. Van még egy örvendetes híre: a király betiltotta az alkoholmentes italok árusítását! **(God save the King! — CoVboy)** Újabb érdeklődésünkre azért csak kibukik belőle, hogy van még neki egy kis feketén rejtegetett Tonicja a pult alatt. 25 tmorghért. Ez rablás! (Ne vegyük meg, mert a végén még leütve és kirabolva találjuk magunkat valahol a város határában.)

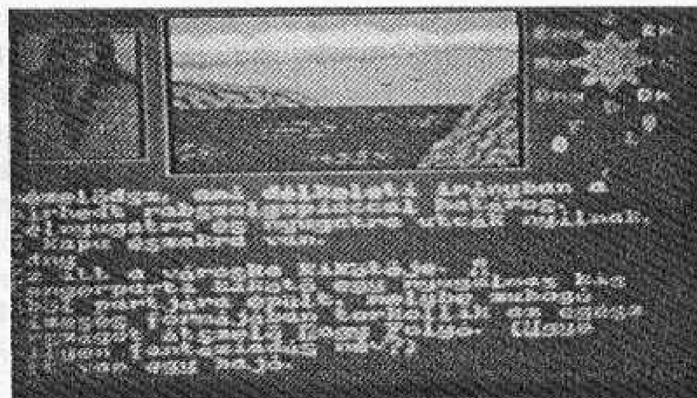
A mértéktelen ivászat helyett inkább vergődjünk tova nyugati irányban, amerre a hátsó asztalokat találjuk. Egyre sötétebb népség vesz körül: pestises lajhárok és alternatív gyíkemberek néznek farkasszemet egymással, miközben a sarokban elhelyezett hangszórókból fülrepesztő hangerővel bömböl a Rock'n'Troll. Délnyugatra nyílik a budiajtó — erőszakosak betörhetik, entellektüelek kinyithatják, a végeredmény nem függ az alkalmazott technikától.

Odabent egy leszázalékolt farkasemberhez lesz szerencsénk, akinek nem akadt jobb szórakozása, mint a sarokban heverészni és kisebb-nagyobb pénzösszegeket kicsalogatni az arra járók zsebéből. (BESZÉLJ FARKASEMBERREL). Most éppen bennünket akar megvágni a drága. Adjunk neki mondjuk 4 tmorghot (FIZESS FARKASEMBERNEK). Szakértő szemmel tüstént felismeri bennünk a balekot, és tovább lejmol. Azt találta ki, hogy ezüst rózsafüzérre gyűjt, ami szerinte minden valamirevaló farkasember számára elengedhetetlenül szükséges. Ez egy kissé átlátszó hazugságnak tűnik, de szó nélkül kifizetjük neki az újabb 4 tmorghot. Kis barátunk annyira elérzékenyül bőkezűségünk láttán, hogy elmeséli az élete történetét. Aztán elmondja még, hogy van nála egy bűvös síp, amit ha megfújunk az erdőben, akkor... Ámde mondókáját itt félbeszakítja az ablakon berepülő shuriken, ami elnyisszantja élete fonalát. Nyugodjék békében, mi pedig vigyük, ami mozdítható (VF SIPOT ÉS SHURIKENT). Az ülőkék körül szimatolgatni sem megvetendő dolog, mivel egy KUTASD VÉCÉT parancs egy vécépumpa és egy vörös felmosórongy váratlan felbukkanását eredményezi. Egy VF MINDENT-tel vegyük magunkhoz őket, majd távozzunk.

Alighogy a shurikent 12 tmorghért rásóztuk a kocsmárosra (ADD EL SHURIKENT), valamint a konyhában elolvastuk a könnyfakasztó történetet a fogadó megbírságolására kirendelt Köjál-ellenőrök tragikus haláláról, felkavaró randevúnk lesz a kissé túlsúlyos konyhásnénivel. Csevegjünk

el vele (BESZÉLJ KONYHÁSNÉNIVEL). Annak ellenére, hogy tulajdon testével védelmezi előlünk a konyhaszekrényt, az eljövendő segéd-munkaerőt látja bennünk — sőt, mindjárt alkotóerőt is egyben, mert valami új kuktával téveszt össze minket, és arra kér, hogy vizsgadarab gyanánt ugyan lepjük már meg valami kis cukrászati remekművel... Kérésének teljesítése egyelőre komoly akadályokba ütközik, az első lépéseket azonban már most is megtehetjük a cél érdekében: müzlinket és aszalt szilváinkat helyezzük el az itt megtalálható konyhai edénykében (TEDD MÜZLIT LÁBASBA, TEDD SZILVÁT LÁBASBA, VF LÁBAST).





Most üdítő erdei kirándulásban lesz részünk: madárcsicsergést fogunk hallgatni és erdei illatokat szívni. (**Vadkender? — CoVboy**) De előtte még felkeressük a város délkeleti határában telepített szőlőlugast, ahol szőlőt fogunk szüretelni (SZEDJ SZŐLŐT, TEDD SZŐLŐT LÁBASBA). Innen délnyugat, majd északnyugat felé haladva a kukoricáson keresztül kijutunk a városból az országútra, ahol nyugatra, majd az erdei útnál északra kanyarodva beérünk az erdőbe.
Az erdőben nem árt fokozott óvatossággal haladni, mert ha egyszer letérünk valahol a helyes útról, és eltévedünk a fák között, akkor több mint valószínű, hogy soha az életben nem keveredünk ki onnét. Az "S" parancsra ugyan a program elhumorizálgat még egy bizonyos *Murphy*-törvénnyel, de addigra ez már azzal a köpönyeggel lesz ekvivalens, amelyet eső után szokás felölteni. Amennyiben azt a leírást olvassuk valahol, amelyik úgy kezdődik, hogy "*Fák, fák mindenfelé...*", akkor sürgősen meneküljünk vissza, arrafelé, amerről jöttünk, különben mindörökre ittragadunk!
Zelda házikója az erdei tisztásról a délnyugat felé induló ösvény mentén közelíthető meg (a nyugati végén áll). Illedelmes kopogtatásra (KOPOGJ AJTÓN) a boszorka kitárja az ajtót, és beljebb kerülhetünk. Miután mindent végigvizsgáltunk (a homokkal teli tálat különösen érdemes), a szóbeli (orális) kapcsolatteremtés egyik általánosan elterjedt változatát fogjuk alkalmazni a háziasszonyon (BESZÉLJ ZELDÁVAL). Megtudjuk, hogy öcsénk jelen pillanatban egy bizonyos *Bánatos Aranyér* elnevezésű torony cellájában tölti büntetését. Újabb érdeklődésünkre arra is fény derül, hogy említett intézmény valahol a sötét rengeteg mélyén lelhető fel, valamint ork-fajzatok valóságos hadserege vigyázza féltő gondossággal a biztonságát. Ezek után a mosógéppel folytatjuk felforgató akciónkat (NYISD MOSÓGÉPET ÉS NÉZZ BELE). A rakás szennyes mélyén egy tükörre bukkanunk. Fogalmunk sincs, mit keres ilyesmi egy mosógépben (VF TÜKRÖT). Illetlen kutakodásunkkal kellőképpen sikerült visszaélnünk a házigazda vendégszeretetével: távozzunk (ellenkező esetben a házigazda fog minket erélyesebb eszközökkel a helyszín elhagyására bírni).
Azon kevesek közé tartozunk, akik büszkén állíthatják, hogy egyetlen sípszavukra mindenféle félvad erdei hölgyek sereglenek elő az üdvözlésükre (FÚJD SIPOT). (**Elnézést, eladó a síp? — CoVboy**) A fák közül előbukkanó szörnyűséget *Vöröskén*ek hívják. Az egyik kezébe UZI géppisztoly simul (a másik amputálva), bal vállán hanyagul átvetve pedig egy giccses kis vörös retikül fityeg. (**Vissza az egész! Nem kell a síp! — CoVboy**) Jogos felháborodásunknak azzal adunk hangot, hogy egy kis ajándékkal lepjük meg (ADD TÜKRÖT AMAZONNAK). Az azonnali hatás nem marad el: a hölgyemény önnön látványától megrészegülve hirtelen a szívéhez kap, és ájultan fordul le a lóról. Legalább nem fog többé szegény, szerencsétlen farkasembereket terrorizálni az álnok bestia! A hölgy táskája (amelyet a nagymamája bőréből csináltatott) módfelett hasznos szerkentyűnek bizonyul majd a játék folyamán: a tárgy ugyanis korlátlan befogadóképességre tett szert, azaz gyakorlatilag

bármennyi tárgyat belepakolhatunk (kivéve azokat, amik nem férnek bele). Ez — tekintve, hogy a nálunk levő tárgyak mennyisége korlátozva van — feltételezhetően örömmel tölt el bennünket. A súlyosabb dolgokat tehát dobáljuk el (R KARDOT, LÁBAST, ÁSÓT), a többit pedig helyezzük el szépen friss szerzeményünk belsejében (R MINDENT TÁSKÁBA). Az üveget mindenképpen vegyük ki belőle (VF ÜVEGET), és persze vegyük magunkhoz az egészet (VF MINDENT, TÁSKÁT). A retikült akár a vállunkra is akaszthatjuk, hogy kevesebb cucc maradjon a kezünkben (VISELD TÁSKÁT). A táskában eredetileg egy térkép és egy fénykép is tartózkodott (V FÉNYKÉP). Egy aktfotó a királynéról — micsoda kompromittáló dokumentum! Üzletiesebb hajlamú játékosaink esetleg a géppisztolyt is elorozhatják, hogy aztán a vegyesboltban tmorghjaik számát gyarapítsák. (Nem a vegyesbolt kifosztására gondolunk...)

Számtalan fölfedezni való zug akad még az erdőben, ám ezek csupán a játék későbbi részeiben válnak érdekessé. Egyelőre elégedjünk még meg egy íj felkutatásával, amely az útvesztő egyik távoli pontján hever — a KERESD IJAT parancs bizonyára a segítségünkre lesz (VF IJAT, R AZT TÁSKÁBA). Pihentetőül gombákat fogunk keresgélni a friss erdei avarban (KERESS GOMBÁT, SZEDJ GOMBÁT), hogy aztán lábasunka pakolva őket megjegyezhessük: szépen alakulgat a mi kis süteményünk...

Miután kikeveredtünk az erdőből, az országúton ismét észak felé indulunk. A hegyek közt, valahol a keleti féltekén, egy kanyargós ösvény vezet föl egy havas hegycsúcsra, ahol egy jégkunyhó fagyoskodik — ide vezet az utunk. Odabent egy mirelit csirkét pillantunk meg, amelyet azonban képtelenek vagyunk fölemelni: hozzá van fagyva a földhöz. Több se kell nekünk, dühünkben nyomban rugdosódni kezdünk (RÚGJ CSIRKÉBE), mire a megfagyott szárnyas végleg elszakad az éltető anyaföldtől, majd átsüvít a szoba légterén és a kunyhó túloldalán landol. Szállítható állapotba került (VF CSIRKÉT).

Délkeletre egy kőomlás torlaszolja el az utat, amelyen átmászva a már ismert romok közé jutunk — de mi inkább visszagyaloglunk nyugat felé, ahol a fennsíktól északra egy vadvirágos havasi rét vár minket. Egy ajtó is van a sziklafalban (jegyezzük meg a helyet!). A vadvirágos réteken mindenféle havasi vadvirágok szoktak vegetálni (SZEDJ VIRÁGOT), amelyek közül a program kiválaszt számunkra egy hozzánk illőt: egy száraz kórót. Ennek örömére mehetünk tovább nyugatra, ahol rémülten megtorpanunk egy szakadék szélén.

Akik már elegendő időt kóboroltak a játék helyszínein, azok már ismerik ezt a szakadékot. Ha az erdőn északra átvágunk a folyó mentén, akkor egy szűk, sziklás, mély kanyonhoz érünk, melynek sziklafalait a magasban egy függőhíd köti össze. Most pontosan ugyanezt látjuk, csak éppen felülről. Alattunk a mélyben ott zúg a folyó, előttünk a szélben meg ott leng a függőhíd... Fóbiáinkat legyűrve átkelünk a hídon.

Szülőfalunk, *Nolk* házai közt állunk egy füves tisztáson, tábortűzzel a közepén. Hazatérésünket csirkesütéssel ünnepeljük meg (SÜSD CSIRKÉT). Mihelyt szárnyasunk ropogósra pirult, elindulunk meglátogatni rég nem látott földijeinket. Északra egy posztumusz kovácsműhelyben található például *Kunigunda*, a falu örömlánya. Eredetileg őneki hoztuk volna a száraz kórót, de inkább mégsem adjuk neki oda (elrakhatjuk a táskánkba, vagy akár jó étvággyal el is fogyaszthatjuk, mindegy — időközben ugyanis rájöttünk, hogy a játék a kóró nélkül is végigjátszható).

Nyugatra *Ron*, a falu pékje tüsténkedik. A pékség dugig van tömve az enyészet különböző fázisaiban leledző péksüteményekkel, ezért bizonyára nem fog megharagudni érte, ha valamelyiket óvatos mozdulattal leemeljük a polcról (VF KENYERET, R AZT TÁSKÁBA). Most már csak a délkeleti kunyhó van hátra, ahol szülőatyánkkal találkozunk, aki a *Betonfej* névre hallgat, amellett egy nagydarab, rőtszakállú barbár. Első ránézésre a többieknél valamivel értelmesebbnek mutatkozik, de szavai hamarosan rácáfolnak erre (BESZÉLJ VELE). Elpanaszolja , hogy amióta északon kitört az aranyláz, mindenki elhagyta a falut, és mindössze ők hárman maradtak itt. Nemsokára koncertezni jön ide a *Gőzölgő Belek* ork-együttes, és mit fognak szólni, amikor meglátják, hogy nincs közönség! A dolog következményei felmérhetetlenek, egyedül a mi segítségünkkel kerülhető el az iszonyú katasztrófa. Atyánk egy mágikus amulettet himbál előttünk (a család amulettje, ami ősidők óta apáról fiúra öröklődik). Mohón kapnánk utána, mert biztosan jó sok aranyat ér — ő azonban figyelmeztet:

csak akkor érdemeljük ki a viselését, ha sikeresen visszavezettük ide eltévelyedett falubelieinket. Na tessék, egy újabb feladat.
Most vidám bolyongásba kezdünk a hegyek között, mindaddig, amíg egy magas, komor kolostor kapuja elé nem visznek bennünket lábaink. Dühödt kapuverdesés után (KOPOGJ KAPUN, kétszer-háromszor egymás után) egy zord kedélyű szerzetes nyit ajtót (V SZERZETES, BESZÉLJ VELE), aki tudomásunkra hozza, hogy nemigen szívlelik errefelé a gyanús külsejű látogatókat. Meg egyébként is: semmiféle látogatót nem fogadnak. Szavai termékeny talajra hullanak: a rokonszenv kölcsönös (ÜSD SZERZETEST). Ájultan esik össze a szerencsétlen, mi pedig beóvakodunk a kolostorba. Ott mindjárt egy gremlin szerető karjaiba futunk, aki valamiféle "idegen behatoló"-ra célozgatva telerikácsolja az egész épületet. Mielőtt még kimagyarázkodhatnánk magunkat, máris egy hatalmas — és pillanatokon belül működésnek induló — húsdarálóban találjuk magunkat. Akkor ez itt a Szent Húsdaráló Kolostora, ahol a fekete mágiát oktatják féléves kurzusokban. Célszerű tehát az imént lecsapkodott szerzetes szerelését magunkhoz venni (VF CSUHÁT, VISELD CSUHÁT). Így már nem keltünk feltűnést. Irány a könyvtár, ahol ünnepélyes csend honol és könyvektől roskadozó polcok borítják a falakat. Éljen a kultúra! (OLVASS KÖNYVET, sokszor egymás után.) Az értelmetlen halandzsák tömkelegében két hasznos hírmorzsára leszünk figyelemmel. Hallunk egy bizonyos Szent Chemotoxról, amely a fóliáns útmutatója szerint "heveny pókiszony leküzdésére" szolgál, valamint arról, hogy létezik valahol egy vándorló teleport-démon, akit *Laza Tinó*nak hívnak...
Egy komfortos kolostor elmaradhatatlan tartozéka a hálóterem. Esetünkben az ötszögű udvarról délkeletre nyíló ajtó mögött találjuk ezt a helyszínt. Szerencsére a tanoncok kellemetlenkedő társasága nélkül. Az egyik fekhely közelében egy éjjeliszekrényt pillantunk meg (V SZEKRÉNYT, NYISD AZT). A szekrényben egy fiókra lelünk (HÚZD FIÓKOT ÉS NÉZZ BELE), a fiók mélyén pedig egy üvegszemet látunk, amelyet természetesen a táskánkba rejtünk. MIvel éppen nincs más dolgunk, bekukkantunk az ágy alá (HÚZD ÁGYAT). Na, mi van ott? Egy csapóajtó. A klasszikus csapóajtók rendszerint zárva szoktak lenni — esetünkben sincs ez másként. Viszont vaslakattal van lezárva, és a tarsolyunkban pedig mintha lapulna valami, ami — magas savtartalma folytán — a kalandjátékosoknál általában komoly gyomorbántalmakat szokott előidézni: egy üveg kéthetes joghurt! (ÖNTSD JOGHURTOT LAKATRA) A lakat sem bírja sokáig: hamarosan engedni kényszerül a rászakadó vegytani kényszernek, és heves gázfejlődés közepette elenyészik.
Odalent sötét van (GYÚJTSD LÁMPÁT), valamint egy dohos, nyirkos folyosó, ami a kolostor alatt húzódó kiterjedt katakomba-rendszer bejárata. A folyosó keletre visz, ahol megint csak minden zárva van: a déli falon lévő ajtó csakúgy, mint a mellette heverő súlyos szarkofág. Utóbbiról egy alaposabb vizsgálat kideríti, hogy egy — szintén súlyos — kőlap tartja zárva, amelyet eltávolítani sérülékeny ujjainknál nemesebb eszköz hivatott. Például egy kard (EMELD KŐLAPOT KARDDAL). Ne lepődjünk meg, ha a koporsó mélyén egy csontvázat találunk (mi másra számíthattunk?!). Ezért aztán nem is lepődünk meg, amikor a koporsó mélyén egy csontvázat találunk (V CSONTVÁZ), aki egy szép tojást szorongat a markában. Ha megpróbálnánk elvenni tőle, a szó szoros értelmében elvesztené a fejét (VF TOJÁST, KOPONYÁT). Hirtelen feltűnik, hogy a múmia mellett nem volt CoV előfizetési csekk! Jogos felháborodásunknak csak egyetlen módon adhatunk szabad utat: TÖRD KOPONYÁT. Jé! Van benne valami... (V AGY) Az agyvelő elevenen lüktet. Táskába vele! (R TÁSKÁBA AGYAT, TOJÁST) Ennyi elég is volt háborgó gyomrunknak, ideje lesz itthagynunk ezt az elátkozott környéket.
Most kivonulunk a domboldalba, ahol célpontunk nevezetesen egy odú, ami azon ösvény felől közelíthető meg, amelyen a múzeumtól nyugatra elindultunk néhány kimentett állással ezelőtt. Most viszont nem észak, hanem délnyugatra kell kanyarodnunk az út végén, és akkor... Hát igen, barátunk kinézete nem az a kimondott turistacsalogató (amit a sikerületlen illusztráció is tovább fokoz) (V THRANG). A program meghatározása szerint a thrangok "*igen érdekes élőlények: kinézetük akár egy több méteres polipé: formátlan testükből számos csáp kígyózik elő, de valódi szemük és szájuk van, ez utóbbi tele hegyes fogakkal...*" Izelítőnek ennyi elég is lesz, csak annyit tegyünk még hozzá, hogy" *egyikkel-másikkal viszont egészen jól el lehet beszélgetni*" (BESZÉLJ THRANGGAL). Udvariasan

bemutatkozik (*Xorth*nak hívják), időnként megkorduló gyomra és különös kifejezéssel ránkszegeződő tekintete azonban meglehetősen feszélyezett légkört teremt köztünk. A lényeget persze még nem mondtuk el: a thrang emberi hullákkal táplálkozik. A friss, alig pár órás példányokat például különösen kedveli. Eddigi utunkat már amúgyis valóságos hullahegyek szegélyezték, tehát van miből válogatnunk. Példának okáért ott van a leszázalékolt farkasember, az amazon, a szerzetes (igaz, az utóbbi kettő nem halt meg, csak elájult, de ez számunkra nem jelenthet akadályt), vagy a lefejezett hulla a várudvaron, ahol ugyan nem jártunk még eddig, azonban éppen ideje lesz, hogy oda is ellátogassunk egyszer. Amennyiben kevesellnénk az étlapot, csemege gyanánt kiegészíthetjük még némi vándorral, csavargóval vagy járókelővel, a lehetőségek igen sokfélék és rendkívül vátozatosak. (Ezek hárman úgyis csak statisztálnak a játékban, azaz nyugodt szívvel lemészárolhatjuk őket.) A lényeg az, hogy legalább négy fogásból álljon a vacsora, melyet feltálalunk az igen tisztelt vendégnek (pl. ADD SZERZETEST THRANGNAK stb.), aki ettől egyszeriben olyan hálás lesz, hogy beenged minket az odújába, ahol — ha a lámpánkat nem felejtettük el meggyújtani — egycsapásra az áhított Szent Chemotox tulajdonosaivá válunk. A kolostorban szerzett info alapján ezt a holmit kellene elcipelnünk a főmágusnak vagy a boszorkánynak, akiktől azt a rejtélyes felvilágosítást kapnánk, miszerint ez a nagyszerű rovarirtó csupán a Szent Gázálarccal együtt használható, mely "*ugyanott található, csak egy szinttel lejjebb*". Ez azt jelenti, hogy ásnunk kell ahhoz, hogy megtaláljuk, és megspórolunk vele egy utat, ha ezt most mindjárt megtesszük (ÁSS ÉS VF MINDENT).
Az elindulás végére maradt még egy érdekes dolog: a gyümölcsösszekér kifosztása. Mielőtt bárki messzemenő következtetéseket vonna le a dologból, sietünk megjegyezni, hogy a szekér — mellyel gyakorta összetalálkozhatunk az országút különféle pontjain — tulajdonosa egy nem különösebben szimpatikus úriember, aki rabszolgasorba döntött jetikkel végezteti a munkát, és ráadásul még egy csúnya szögesostorral is rendelkezik. Na, mi majd elbánunk vele! Felugrunk a szekérre (UGORJ SZEKÉRRE), ami a déli szigetekről származó pompás gyümölcsök tömkelege alatt roskadozik. A következő percben már gurulnánk is visszafelé az ostor csattogásától kísérve... Hacsak nem olvastuk volna valahol a játékban azt a burkolt utalást, miszerint "*A jeti az, ki a szárnyast csak magas hőfokon szereti*". (ADD SÜLT CSIRKÉT JETIKNEK). Kedvenc csemegéjük láttán a derék havasiak tüstént megvadulnak, úgyhogy miközben összekapnak az ízletes csemege fölött, a kordét is magukkal rántják, ami összetörve landol az árokban. Mi szerencsére még időben leugrottunk róla, a gyümölcsök azonban szanaszét gurulnak. Egy mangó és egy grapefruit épp a lábunk elé. Tegyük is el a lábasunkba mindkettőt. A többit meg majd elfogyasztják az erre járó hajléktalanok.

***Raernon* kiszabadítása:**
Fivérünk, mivel nem tudja, hogy az '**F5**'-öt kellene megnyomnia az átváltozáshoz. Bizonyára igen bosszúsan és türelmetlenül várja, hogy kiszabadítsa végre valaki, tehát ideje lenne tehát az ő érdekében is tennünk egy-két lépést. Amikor betévedünk az alagútrendszerbe, keressük meg a pókot. A derék ízeltlábú örömmel üdvözöl bennünket, mint leendő vacsoráját. Mivel távlati terveink között nem szerepel, hogy vacsorák legyünk, használatba vesszük a Szent Chemotox-ot. Mint az kiderült, ez nem igazán hasznos a Szent Gázálarc nélkül (mi halunk meg tőle), tehát a használata előtt védekeznünk is kell (VISELD GÁZÁLARCOT). Ezek után a pók bizonyára boldog lesz, ha kiadjuk azt a parancsot, hogy HASZNÁLD ROVARIRTÓT.
Elindulunk az északnyugati alagúton (ez vezet a toronyhoz, ahol az öcsénket őrzik), de csak azután, hogy a gázálarcot eltávolítotuk ábrázatunkról (VEDD LE GÁZÁLARCOT) — ellenkező esetben újabb kellemetlen meglepetések fognak érni: a gázálarc hossza használatnál jól megszorul a viselője nyakán...
A pókhálókkal teleszőtt alagút végén vár ránk az éppen soron következő akadály: egy rács. Mögüle valami homályos barlangszerűség ásít, ahonnan dögletes hullabűz árad. Ha kissé alaposabban körültekintünk (V RÁCS), itt is megtaláljuk a megoldást. A rács a fal mögött is folytatódik (V FAL), a falon pedig — a rácson túl — egy gombot veszünk észre. Megnyomni nem tudjuk, mert nem érjük el innen. Meg kellene hosszabbítani a karunkat valamivel (NYOMD GOMBOT KARDDAL). A rács

csikorogva fölemelkedik. A barlangban oszladozó emberi és állati testrészek és egyéb undorító maradványok heverésznek mindenfelé: néhai tulajdonosaikat nyilván az óriáspók fogyasztotta el. Az már sokkal inkább megdöbbentő, hogy a barlang mennyezetén, elérhetetlen magasságban egy csapóajtót pillantunk meg. Nem nehéz kikövetkeztetni, hogy ezen a csapóajtón keresztül dobálták le a szerencsétlen áldozatokat a falánk ízeltlábú számára, és a rács is csupán a pók távoltartását szolgálta. Valakik tehát vannak odafönn, akik örömüket lelik efféle ocsmány fajzatok tartásában — ez kétségkívül orkok jelenlétére vall. Eszerint az alá a torony alá jutottunk, amiről *Zelda* beszélt nekünk, és ahol a fivérünk raboskodik. Föl kellene jutnunk oda valamiképpen, de hát a csapóajtót nem érjük el, és a falon fölmászni sem vagyunk képesek. Ötleteink támadnak (VF CSONTOT, DOBD AZT CSAPÓAJTÓRA). Egy koppanás, egy roppanás, a csapóajtót kíváncsian kinyitja valaki, és sejtelmeink beigazolódni látszanak: a nyíláson lekukucskál egy ork. Mivel a barlang fényárban úszik, így ő is észrevesz minket, és egy perc sem telik bele, és máris a nyakunkon a torony teljes lakossága. Előbb tehát oltsuk el a lámpát. Az őrszem így nem fog észrevenni, és töprengve visszacsukja az ajtót. Ha akciónkat megismételjük, másodszorra már gyanakodni kezd, és elköveti azt a vakmerőséget, hogy — ahelyett, hogy társait figyelmeztetné — egy kötélhágcsón leereszkedik a sötétbe a rejtélyes zajokat felderítendő. A rejtélyes zajok pedig habozás nélkül elvágják a torkát (ÖLD ORKOT), azután a dobáláshoz használt csontot se hagyva itt, felmásznak a hátrahagyott létrán.
Odafent egy ajtó mögött egy megtermett trollhoz lesz szerencsénk. Ugyanide jutunk akkor is, ha az erdei ösvény felől, a hivatalos bejáraton át közelítjük meg a tornyot (*Raernon* kiszabadításának másik módja ugyanis az, hogy a veszedelmes szöktetés helyett összegyűjtjük és letesszük érte a pontosan 397 és fél tmorgh-os óvadékot, aminek ellenében szabadlábra helyezik). Az egyik emeleti szobában egy szeméthalom mélyén (V SZEMÉT) fivérünk varázsbotjára bukkanunk (GUBERÁLJ, VF BOTOT). A második szinten a börtönőrhöz lesz szerencsénk, aki egy drabális hústorony, és figyelmeztetés nélkül agyba-főbe ver mindenkit, aki a szemei elé kerül. E sorsot elkerülendő, egy rendkívül ravasz húzással fogunk élni: a börtönben, a vasajtó túloldalán tartózkodó *Raernon* segítségével elvonjuk a figyelmét a folyosóról. Ez úgy történik, hogy — miután az 'F7'-tel átváltottunk rá — valamilyen zajt kell csapnunk a vasajtóval (például kopogjunk rajta vagy rúgjunk bele egy nagyot). A börtönőr erre odacammog az ajtóhoz, és beordít, hogy ugyan szíveskedjünk már kussolni. Most kell gyorsan visszakapcsolni a barbárra, és a lépcsőn fölszaladva legyilkolni a strázsát, aki éppen a vasajtó felé fordulva áll (ÖLD BÖRTÖNŐRT). (Nem ez az egyetlen eset a játék során, amikor a két testvér kölcsönös együttműködésére lesz szükség a probléma sikeres megoldásához.) Az áldozat utolsó erejével még ordít egy akkorát, hogy beleremegnek a falak, és perceken belül a torony minden zugából fölfegyverzett orkok törnek elő. Annyi időnk azért még marad, hogy átkutassuk az őrt, és elszedjük tőle kulcsait (VF VASKULCSOT, NYISD VELE AJTÓT). Nincs más lehetőségünk, a cellába vagyunk kénytelenek menekülni: a következő lépésben az üldözőink is benyomulnak utánunk, és kézi lángszóróikkal hamuvá égetnek mindenkit, akit csak odabent találnak. Egyet tehetünk: magunkra zárjuk az ajtót (ZÁRD AJTÓT VASKULCCSAL). Az orkok tüstént elkezdik bontani a vasajtót egy óriási konzervnyitóval... Találkozásunk örömére kisöcsénket megajándékozzuk kedvenc játékszerével (ADD BOTOT RAERNONNAK), majd nyomulunk is tovább a cella keleti végébe, ahol egy ablak és egy kényelmetlen vaságy fogad minket. Mialatt a szörnyetegek odakinn hevesen káromkodva néznek egy másik konzervnyitó után (az előzőt sikerült kicsorbítaniuk), sietve ráhurkoljuk a kötelünket a vaságy egyik lábára, a másik végét pedig kihajítjuk az ablakon (KÖSD KÖTELET ÁGYHOZ, KI). Volt itt egy másik rab is a tömlöcben, aki — noha eddig nem sokat segédkezett a szökésben — most mindenki mást megelőzve, "Éljen a szabadság!" felkiáltással fürgén leereszkedik a kötélen. Sajnos nem törte ki a nyakát, mert amikor magunk is talajt érünk (a végén ugranunk kell, mert a kötél pár méterrel rövidebb a kelleténél), még mindig ott ácsorog a torony tövében. Lehetőleg *Raernon*nal se felejtsünk el megszökni a börtönből, mert ha ezt nem tesszük meg, és ott felejtjük, akkor pár lépésen belül megrendülve vehetjük tudomásul, hogy szegény elhalálozott...
Amennyiben ővele is sikeresen földet értünk, az eleddig névtelen másik illető egyszer csak csodálatos átalakuláson megy keresztül. Bemutatkozik, és kiderül róla, hogy *Sam Sung*nak hívják, azonkívül van

neki egy jachtja a déli kikötővárosban. Megmeneküléséért cserébe megígérteti velünk, hogy karácsonykor okvetlenül meglátogatjuk, azután sietve távozik. Minthogy amúgyis *Raernon*t irányítjuk, és véletlenül éppen arrafelé lesz dolgunk, a nyomába is eredünk (KÖVESD SAMET ÉS BESZÉLJ VELE). Lassan kikeveredünk az erdőből, ahol a torony is állt, és az országút mentén megérkezünk a kikötőbe, ahol a 'Szappantartó' nevű járgány lesz az övé. Az ominózus teknőt már a korábban is megcsodálhattuk, csak akkor még gazdátlanul ringatózott a vizen. Gazdája sétahajókázásra való felhívásait egyelőre nem kell elfogadnunk, mert ennél sokkal fontosabb teendőnk is akad: sürgősen beszélnünk kell *Queldrin* főmágussal.

!Váratlan kifejezésvég"*Országunk lassan teljesen elhülyül az idegen földről származó különös masináktól*" — meséli *Queldrin* aggódó arccal, miközben elemet cserél a walkmanjében. "*Így egyre védtelenebbé válunk az ellenséggel szemben. Egy nagy hősre lenne szüksége a birodalomnak! Alkalmas ember persze csak egy van, de szerénységem tiltja, hogy én vágjak neki a dolognak... Talán te is képes lennél a feladatra, amely a következő: meg kell szerezned a Szivárvány Kristályai (vörös, narancs, sárga, zöld, kék, ibolya) közül legalább öt darabot, mert ezekkel indítható el a legendás Tubifex, az utolsó hosszú távra használható hajó a földön! Azt persze senki sem tudja róla, hogy merre van, és hogy létezik-e még egyáltalán — de hát te majd ezt is kideríted...*" Még egy kis csevegés után a főmágus valami hasznos dolgot is művel: megtanít bennünket egy új varázsigére. Ha belekukkantunk a varázskönyvünkbe, örömmel fedezünk fel varázsigéink sorában egy új szót: a 'Hvuor' — mesterünk magyarázata alapján — élőholtak és egyéb huncut alakok távoltartására szolgál. A főmágus végül kijelenti: akkor hajlandó csak továbbképezni bennünket, ha bemutatóba elhozzuk neki a felsorolt kristályok valamelyikét. Teljesen mindegy, melyikkel kezdjük, de legyen ez mondjuk a vörös.

A vörös kristály:

Keressük meg a tóparti stéget a fűzfaligetben (a folyó mentén a hídtól dél felé haladjunk), és ott KOMPRA SZÁLLunk. Azután nyomjuk meg az '**F5**'-öt, *mert Tongrak*kal is lesz még egy-két tennivalónk. Elballagunk vele a remetéhez, akinek az az ideges természetű vérebe van. A kutyust egy kis pókszítta csontocskával lekenyerezve (ADD CSONTOT KUTYÁNAK) egy egységcsomagnyi értékes vérszívóhoz jutunk (VF BOLHÁKAT), amiknek nemsokára igen nagy hasznát látjuk majd. Ha ez is megvolt, eredjünk az öcsénk után a kompra, és adjuk oda neki a bolhákat, az agyat és az üvegszemet. Azokat a tárgyakat, amelyekre nincsen feltétlenül szükségünk (a vaskulcs és a Gázálarc) pakoljuk be kis piros retikülünkbe (a továbbiakban erre nem térünk ki külön, mindenki automatikusan tegye meg, amikor éppen szükségét látja). Természetesen a révészt is ki kell fizetnie valakinek, hiszen a komp nem indul el magától (mondjuk megpróbálhatjuk elindítani, de nem értünk a kezeléséhez). A sunyi vénembert délkeletre találjuk egy kis házikóban, javításra váró csónakok és egy csapóajtó társaságában (BESZÉLJ RÉVÉSSZEL). Megtudjuk tőle, hogy infláció van, ezért a komp használati díja 5 tmorghra emelkedett, ami viszont már a retúrjegyet és az ÁFÁ-t, valamint a postai és kezelési költségeket is magába foglalja. Mindamellett nemigen hiszi, hogy valaha is megtesszük a visszautat abból a rosszhírű kísértetkastélyból — elevenen legalábbis biztosan nem (FIZESS RÉVÉSZNEK). Ettől mindjárt földerül az arca, és vidáman csacsogva megindul a tópart felé (KÖVESD RÉVÉSZT).

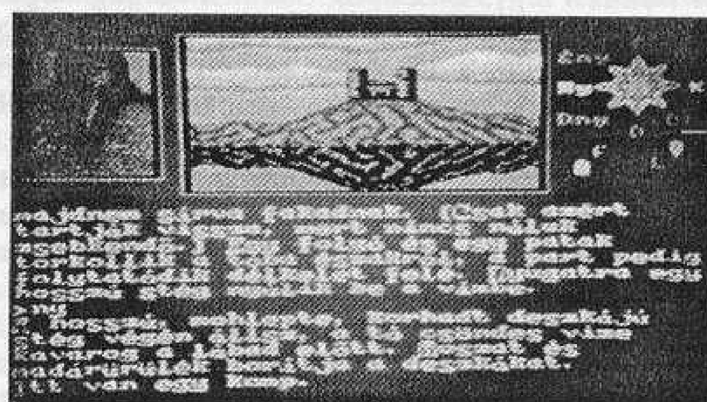
A kompon ne csináljunk semmit, de azonnal szálljunk ki, mihelyt a túlpartot elértük — máskülönben mindjárt indulunk is vissza, és fizethetjük újra az átkelési díjat. Elsőként *Raernon*nal szálljunk partra, mivel a kastélyban is csak ő tud majd elboldogulni. A tó túlsó partján álló elhagyatott várromot fogjuk meglátogatni, amelyről mindenféle mendemondák keringenek szerte a királyságban. A kastély lakói nyilván észrevették, hogy elindultunk a túlpartról, mert gondosan zárt kapukkal fogadnak minket. Némi dörömbölés (KOPOGJ KAPUN) után kiüvölt egy morcos hang, és a csengő használatára figyelmeztet (RÁZD CSENGŐT).

Itt van például az oszlásnak indult komornyik, aki kaput nyitott nekünk az imént. Most távozik az északi kiskápolna irányában. A látványt egy holttest teszi még romantikusabbá (V HULLA), akiről megtudjuk, hogy lefejezték... A templomban sötétség honol, ezen azonban segíthetünk egyik

varázsigénk elhadarásával (MONDD XRUIH). A falakat mindenféle érdekes freskók díszítik (V FRESKÓK), amelyek egy kalandjátékost ábrázolnak, aki éppen néhány freskót nézeget, amelyek egy olyan kalandjátékost ábrázolnak, aki néhány olyan freskót nézeget, amelyek... De nem folytatjuk a műalkotás elemzését: sokkal érdekesebb most számunkra az az ezüstkulcs, amely a kápolna oltárán hever (VF KULCSOT). Nem vettük fel: komornyik barátunk földi maradványai ugyanis azon a véleményen vannak, hogy nem érintheti, csak olyan ember keze, aki már legalább egyszer meghalt — mi pedig, legnagyobb sajnálatára, nem tartozunk az említett kategóriába.
A kastély bérlői közé tartoznak még azok a fogpasztareklám-mosolyú kísértetek is, amelyek láncaikat csörgetve időről időre az utunkba állnak, és azzal szórakoznak, hogy nem engednek minket tovább. Kisvártatva egyéb hasonszőrűek is csatlakoznak a társasághoz, ami aztán kellő népességűre duzzadva egyszerre csak nekünk esik és elfogyaszt bennünket vacsorára. A csőcselék feloszlatására használható a főmágustól tanult varázslatunk (MONDD HVUOR), bár egyszer azért mindenképpen érdemes kipróbálni ezt a szórakoztató halálnemet is. Nagyobb probléma ennél, hogy sűrűn elpufogtatott varázslatainkat előbb vagy utóbb a varázserőnk mennyisége is igencsak megsínyli: hiába emelkedett 130-ra, mikor a varázsbotunkat visszakaptuk, ez hamar elfogy... Amennyiben célszerűen haladunk, és nem vesztegetjük fölösleges marhaságokra az időt, persze bőven ki lehet jönni ennyiből is, azonban egy apró trükkel még több varázspontot megtakaríthatunk. Hozzuk be *Tongrak*ot is a kastélyba, és húzódjunk be vele a templomba vagy az istállóba. Ezután valahányszor rajtunk ütnek huhogó felebarátaink, elegendő lesz csupán átkapcsolni rá, és addig várakozni vele, míg az élőholtak őnála is megjelennek; mivel egyszerre ezek is csak egy helyen tartózkodnak.
Az udvarról délkeletre nyíló istállóban egy kockacukorra lelünk, a szalmakupac mélyén pedig egy nyílvesszőre (ha már a barbárral úgyis bejöttünk ide, célszerű ővele fölvetetni ezeket, mivel később neki lesz rájuk szüksége). A nyugati ajtón belépünk a kastély főépületébe. A pincébe leugorva megdöbbentő fölfedezésben lesz részünk: mindenfelé gyümölcsüket érlelő banánfákat pillantunk meg (VF BANÁNT), mindennek tetejébe pedig az Emberevő Görögdinnye egyik rettenetes példányát! (VF DINNYÉT) Ameddig a görögdinnye nálunk van, kénytelenek vagyunk 'Hvuor'-ral elhessegetni a megjelenő szellemeket. Az undok zöldséget fel kell cipelnünk a komornyik odújáig. Ehhez először persze újra ki kell nyitnunk a csapóajtót (NYISD CSAPÓAJTÓT), ami meg azért lesz roppantul kellemes, mert ezen lépést követően különös előszeretettel bukkannak elő a kísértetek, vagyis el kell ijesztenünk őket — eközben viszont újra becsapódik a csapóajtó, tehát sokadszorra is ki kell nyitnunk, ami megintcsak magában rejti annak a veszélyét, hogy a szellemek esetleg ismételten megjelennek... A görögdinnye mindeközben derekasan dolgozik az elfogyasztásunkon, és amennyiben sikerült elpazarolnunk minden rendelkezésre álló időt, útközben fölzabál minket. Nem rossz ötlet elmenteni az állást, mielőtt belekezdenénk ebbe a hajmeresztő mutatványba, ugyanis könnyen előfordulhat, hogy csak a sokadik próbálkozásra jutunk el a komornyikig... Amennyiben mégiscsak elvergődnénk valahogy a kápolnáig, úgy ezúttal a komornyik lesz a meglepetésben soros. Van is min meglepődnie, amikor az ölébe pottyanó vérszomjas gyümölcs (ADD DINNYÉT KOMORNYIKNAK) egyetlen falással bekapja őt, majd egy jóllakott böffenéssel elégedetten visszaüget a pincébe. Mi ugyancsak elégedetten vehetjük tudomásul, hogy az ezüstkulcs felvételét immáron senki nem gátolja meg (VF KULCSOT).
Az emeleti szoba berendezését egy díszesen kárpitozott szőnyeg és egy érdekes festmény képezi (V FESTMÉNY), amely egy tolókocsiban ülő hölgyet ábrázol. Gyakorlott kalandozók számára valóságos rutinmunkát jelent egy-egy új helyiség fölfedezése: minden elérhető tárgyat megvizsgálnak, átkutatnak, fölforgatnak és összetörnek, illetve egyéb módokon próbálnak minden elrejtett információnak a nyomára akadni — míg végül úgy nem fest az egész, mintha holmi házkutatást végző detektívek jártak volna arra... Esetünkben ez a tevékenység egy HÚZD FESTMÉNYT utasítás kiadására korlátozódik, ami viszont egy kisebbfajta rejtekajtó megtalálását eredményezi (NYISD AJTÓT EZÜSTKULCCSAL). A rejtekajtó mögül az iménti képhez modellt ülő asszonyság gördül elő teljes harci díszben (V NŐT, BESZÉLJ VELE). Ő a kastély úrnője volna, egyébként be is mutatkozik — *Lady Euthanáziá*nak hívják becsületes polgári nevén. Nekünk ezidáig fogalmunk sem volt arról,

miért is jöttünk ebbe a várba (voltaképpen a puszta kíváncsiság és kalandvágy hozott ide minket), ő azonban tüstént kideríti rólunk, hogy az ő mesés kincsei után nyomozunk, amihez márpedig nem fogja engedni, hogy akárcsak egyetlen ujjal is hozzányúljunk! (Jó, hogy mondja, nem is gondoltuk volna, hogy kincseket rejteget...) Tudomásunkra hozza, hogy előttünk számtalan kipróbált kalador itthagyta már a fogát (nyomatékul előhúz egy ládikót a köntöse alól, ami megsárgult fogakkal van teli), és cinikus módon el sem titkolja előlünk a tényt, hogy bennünket is hasonló sorsra szán. Intésére egy óriás termetű páncélos lovag lép elő valahonnan a félhomályból, és súlyosan dobbanó léptekkel indul felénk a szőnyegen át. Egyetlen pillantással felmérjük, hogy semmi esélyünk ellene, a következő lépésben pedig acélkesztyűbe bújtatott lapátkezének egyetlen mozdulatával agyoncsap, mint valami szúnyogot... Hacsak ez a bizonyos lépésünk valami ravasz húzás nem lesz (HÚZD SZŐNYEGET), aminek következtében a nehézkes vashuszár zörögve hanyattzuhan, aztán szuszogva megpróbál feltápászkodni. Pillanatnyi előnyünket természetesen újabb galád csínytevésre használjuk fel (DOBD BOLHÁKAT LOVAGRA). Az izgága vérszopók keskeny nyílásokon át pillanatok alatt a páncélzata alá furakszanak, és egyszerre kezdik el csípni-marni testének legkülönbözőbb pontjain. Egy ilyen páncélruha nem kimondottan az a típusú öltözék, amelyen keresztül könnyen és kényelmesen lehet vakarózni, így dicső lovagunk egy darabig veszettül őrjöngve csapkodni fog maga körül, majd hirtelen megbotlik valamiben, és hangosan csörömpölve legurul a lépcsőn — végezetül lezúdul egyenest a pincébe! Odalentről ezután pár percen keresztül különös csámcsogás, szörcsögés és cuppogás hallatszik folyamatosan, majd egy elégedett böffenés, és utána síri csend...





Felocsúdva a megrázkódtatás okozta megrázkódtatásból, meglepve konstatáljuk, hogy az úrnő is felszívódott nyomtalanul — minthogy azonban a rejtekajtó zárva van, nyilvánvalóan oda menekült a drága (NYISD AJTÓT EZÜSTKULCCSAL). Odabenn rá is találunk, amint eszelős tekintettel éppen távozáshoz készülődik — úgy látszik, végképp elhatalmasodott rajta az üldözési mánia. "Soha nem szerzed meg a kincsemet!" — kiáltja elszántan, azzal megnyom egy gombot a tolószékén, és katapultál a tömör kőfalon keresztül; csak röptében jut már eszébe, hogy azt az említett kincset bizony ittfelejtette... Egy váza mélyén bukkanunk rá féltve őrzött ereklyéire (V VÁZÁT, VF BELŐLE MINDENT), amelyek ezúttal kivételesen nem fogak lesznek, hanem egy tekercs és egy vörös kristály (OLVASD TEKERCSET). "Mondd 'Zaahron' s a füstben — egy gólem lesz az üstben!" — ez a zavaros kis versike áll a pergamenre írva, mely olvasás közben füstölögve eltűnik a kezeink közül, cserébe ugyanakkor egy újabb varázsigével gazdagodunk (amiről egyelőre halvány fogalmunk sincs ugyan, hogy mire is használható, de azért kétségkívül jó, ha megvan). A pincében ezenkívül egy méretes sisakra bukkanunk (ennyi maradt meg a lovagból), azután az Emberevő Görögdinnye jóllakott pillantásaitól kísérve végleg elhagyjuk ezt a gyászos palotát, mely majd' minden lakójára halált és pusztulást hozott — nem utolsósorban áldásos közreműködésünk révén. Vigaszdíj gyanánt, amiért mindebből kimaradt, bátyánk megkapja tőlünk az ezüstkulcsot és a banánt, cserébe pedig odaadja nekünk a kenyeret és a hashajtós üvegcsét. Végezetül révész barátunk visszafuvaroz bennünket a túlsó partra (pénzéhes kapzsiságára jellemző, hogy mihelyt a lábunkat a kompra

tesszük, azonnal megindul velünk visszafelé — így sajnos még egy utazásra be kell fizetnünk nála, amennyiben a fivérünket is vissza szeretnénk hozni...)

A zöld kristály:

Olyasféle figura lehet a főmágus ebben a játékban, akárcsak az az öreg ipse volt a *Bard's Tale* 3-ban, aki a karaktereket tuningolta és a küldetéseket osztogatta nekik (MUTASD KRISTÁLYT *QUELDRIN*NEK): most megint egy újabb varázsigét tanulunk tőle, ami az 'Urx' névre hallgat, és elmondása szerint a varázslattal lezárt ajtók felnyitására szolgál. Kinyithatjuk vele mondjuk a remete összekovácsolt kertkapuját, meg még egy-két különböző ajtót (pl. a kupoláét a mocsárban), egyébként nem látjuk különösebb hasznát a játék során. Kapunk viszont egy küldetést is az öregtől: arra kér, szerezzünk meg neki egy bizonyos csillogó drágakövet, hogy aztán ezzel mindenféle szellemidéző varázslatokat taníthasson nekünk. Érdekesen hangzik a dolog, úgyhogy természetesen nekivágunk a feladatnak.

Az ezüst- és bronzkulcs elpasszolható a vegyesboltban — nem kapunk értük valami rengeteg pénzt, az igaz, de mivel nemigen lesz már szükségük rájuk ezután, mégiscsak jobb helyen lesznek itt, minthogyha folyvást magunkkal hurcolásznánk őket mindenhová. Nem tudni, varázserőnkből mennyi maradt a kastélybeli kalandozás után, de még ha nem is csappant volna meg túlságosan, akkor is könnyen előfordulhat, hogy nem lesz elegendő a játék későbbi részeihez, illetőleg egyszer csak elfogy (pontosabban egyszer csak észrevesszük, hogy időközben elfogyott). Ezen az áldatlan állapoton egy bizonyos varázsital segítségével tehetjük magunkat túl, amit a játék folyamán akármikor megvásárolhatunk, azonban csak egyetlen üveggel létezik belőle (nem muszáj most rögtön megvenni, elegendő akkor, amikor már végképp rászorulunk — lehet, hogy nem is lesz rá szükség). Egy kedélyes javasasszony birtokolja eme értékes nedűt, és a takarékossági tanács már csak azért is megfontolandó, mivel nem kevesebb, mint 25 tmorgh-ért vesztegeti (igaz, le is mészárolhatjuk szegény párát, és így ingyen megszerezzük tőle, ám ez nem valami erkölcsös cselekedet...). Az öregasszony, néhány másik szereplőhöz hasonlóan, a játék különféle helyszínein kóborolgat összevissza, bár azért néha összeakadunk vele, és rátalálni sem túlságosan nehéz (pl. így: KERESD JAVASASSZONYT). A varázsital pedig egy nyálkás, halványkék színű lötty, amelyet felhörpintve a varázserőnk 240-re ugrik (vagy esetleg feltámaszthatjuk általa véletlenül elhalálozott fivérünket, de nem valami bölcs dolog ilyen rövidtávú célokra elpazarolni a folyadékot — helyesebb ilyenkor, ha visszatöltjük inkább a legutolsó kimentett állást...)

A hídon túl, a folyó nyugati partján köves pusztaság terül el egészen a tengerpartig. Ezt délről sziklás terep határolja (és választja el a kastély által uralt tóparti résztől), míg északon egy hosszú, magas kőfal, mely szintén egész a tengerig nyúlik. Van azonban rajta egy kapualj, amelyen keresztül egy sűrű fenyőerdőbe érkezünk, immár a hegyek nyugati lábánál — ez az ún. erdei gnómok lakhelye, akiknek egyik képviselőjét mindjárt a kapualjban megfigyelhetjük (V GNÓM). Csöndes és békés teremtmények hírében állnak ezek az alacsony termetű fickók — hogy ebből mennyi az igazság, arról hamarosan magunk is meggyőződhetünk. Ehhez először is be kellene jutni az általuk őrzött területre (BESZÉLJ GNÓMMAL), ami azonban magánterület, és kizárólag 2 tmorgh lepengetése árán hajlandóak beengedni minket oda. Ennek ellenére ingyen is bejuthatunk, amennyiben körbekerülünk, és a hegyvidéken át közelítjük meg a helyszínt. Egyelőre maradjunk a hivatalos verziónál (FIZESS GNÓMNAK). Északnyugat felé egy hatalmas mammutfenyőkkel szegélyezett tisztáson találjuk magunkat két darab békésen szalonnázgató gnóm társaságában (V GNÓMOKAT, BESZÉLJ VELÜK). Egyikük harsány kántálásba kezd valamilyen ősi nyelven, a másik pedig hevenyészve lefordítja nekünk a hőskölteményt, mely még azokból a régi időkből maradt ránk, amikor is egy *Glükóz* nevezetű diktátor tartotta rémuralma alatt a teljes birodalmat. Neomagnol falu gnóm lakói fellázadtak a zsarnok ellen, amikor az buszmegállót akart építtetni a falujuk mellé, és megostromolták a várát. *Glükóz* azonban könnygázzal és vízágyuval verte szét az ostromlók seregeit. A gnómok sírva menekültek a csatatérről (a könnygáztól ugyanis hevesen folytak a könnyeik), megtépték szakállukat és hónaljszőrzetüket, és falujukat elhagyva bevették magukat ebbe a rengeteg

erdőségbe. Azóta itt élnek a fák magasában épített házaikban, elvonultan a világtól — szívükben azonban töretlenül lobog az ősi gyűlölet, és addig nem nyughatnak, ameddig *Glükóz* leszármazottai közül akárcsak egyetlenegy is életben van... Ez éppen kapóra jöhet nekünk, amennyiben sikerül összeillesztenünk a mozaik többi darabját is. Neomagnol falu romjait megtekintettük már a keleti út végén (emlékezzünk az összetört kőtáblára!), a játék egyik kóbor csavargójától némi pénzmag fejében kihúzhatjuk azt az érdekes információt, miszerint a tóparti kastélyban lebzselő kísértetek esküdt ellenségei a gnómoknak, ehhez már csak azt kell hozzáadnunk, hogy a várbéli lovag óvatlanul *Vazelin* fia *Glicerin*ként mutatkozott be nekünk az imént... Amiből aztán adódik a végső következtetés: *Glükóz* leszármazottja volt az illető! Nagy szolgálatot tettünk tehát a gnómoknak, amidőn agyafúrt módon eltettük őt láb alól. Igaz, tudtunkon kívül cselekedtünk így, de ettől még a teljesítményünkön nem esik csorba — teljes joggal várhatjuk tehát el, hogy ígéretükhöz híven gazdagon megjutalmazzanak bennünket hősies cselekedeteinkért (ADD SISAKOT GNÓMOKNAK). "Ez *Amilopektin* sisakja!" — áradoznak a gnómok. — "Te megölted *Amilopektint*, *Glükóz* utolsó leszármazottját!" Erre aztán összesereglik a tisztáson az egész falunépe, és hálájuk jeléül kisebbfajta ünnepséget rendeznek a tiszteletünkre, aminek során ama bizonyos csillogó ékkő ünnepélyes átadására is sor kerül...

Mihelyt magunkra hagytak az éljenző tömegek, nekiláthatunk a település tüzetesebb földerítésének. Egyetlen érdekes helyszín található a fa tetején, a törzsfőnök kunyhója (őt egyébként *Cipófej*nek hívják). Őfelségét épp egy nagy tál tojásleves buzgó kanalazása közben leljük, ami túlságosan is undorító látvány ahhoz, hogy hosszasan szemlélődjünk rajta — tekintetünket ezért a szintén itt található szobanövény felé fordítjuk (V NÖVÉNY, V CSERÉP). A virágcserépben akkurátusan elhelyezve egy szép kis zöld kulcsocska díszeleg (VF ZÖLD KULCSOT), ezen azonban a házigazda folyamatosan rajta tartja a szemét, és amint a közelébe lépünk, dühödten felcsattan, hogy hagyjuk békén azt a stuffot. Na de ha nekünk éppen erre a kulcsra van szükségünk! Sebaj, nem hiába hoztunk magunkkal egy egész üvegre való kitűnő hashajtót a patakból (ÖNTSD VIZET LEVESBE). Mikor a törzsfő egy pillanatra másfelé néz, mi észrevétlenül belelöttyintjük az üvegcse tartalmát a levesbe, aminek pár percen belül meg is lesz az eredménye: *Cipófej* elszürkült arccal, két kezével a gyomrát szorongatva hirtelen elrohan oda, ahová még a törzsfőnök is gyalog jár... A kulcsot immár akadály nélkül magunkhoz vehetjük (VF ZÖLD KULCSOT), de nem árt, ha arra is gondolunk közben, hogy a törzsfő nemsokára visszatér, és első dolga lesz a virágcserepet ellenőrizni — amennyiben pedig azt véletlenül üresen találná, úgy minden barátság és jóviszony ellenére sem menekülhetünk iszonyú haragja elől... Egyetlen lépésnyi időt sem elvesztegetve tehát tüstént másszunk le a létrán az erdei tisztásra, majd onnan nyugatra megtaláljuk a gnómok szent kegyhelyét, ami voltaképpen egy szánalmas kis sziklarakás (V KEGYHELY). Ennek az oldalán egy bezárt faajtó mosolyog ránk (NYISD AJTÓT ZÖLD KULCCSAL). Fúrja az oldalunkat a kíváncsiság, hogy vajon mi minden lehet odabenn — ennek ellenére előbb mégiscsak visszahelyezzük a kulcsot az őt megillető helyre (TEDD ZÖLD KULCSOT CSERÉPBE). Helyénvaló cselekedet volt, ugyanis ebben a pillanatban elgyötört arccal betoppan a megkínzott törzsfőnök az ajtón, kezében egy friss adag gőzölgő tojáslevest szorongatva, azzal leül, és bőszen tovább falatozik (az előzőt nagy bölcsen romlottnak nyilvánította, a szakácsot pedig már előre sajnálhatjuk azért, amit emiatt ártatlanul kapni fog...). Ezenközben mi egy szinttel lejjebb szép csöndben eltulajdonítjuk a szentélyből a féltve őrzött ereklyét — ami nem más, mint egy sóliszt-gyurmából készült bálvány (VF BÁLVÁNYT). A következő nehézségünk abból adódik, hogy a tisztáson szalonnázó gnómok megpillantják a kezünkben a bálványt, azután riasztják az egész falut, és végül megintcsak leméászárolnak minket... Kétféleképpen kerülhetjük ezt el: vagy rejtsük a bálványt a táskánkba, mielőtt visszafelé indulnánk, vagy pedig hajítsuk át a kőfal felett (DOBD BÁLVÁNYT FALON), aztán a túloldalon később újra fölvehetjük. Ez az utóbbi verzió azért előnyösebb, mert így jutalom gyanánt néhány pluszpontra tehetünk szert kapunk az ötletért (látható ebből, hogy a pontszerzés és a játék teljesítése nem feltétlenül függenek össze közvetlenül).

A főmágus a kikötőben olyannyira megörül az ékkövünk megpillantásának (MUTASD ÉKKÖVET MÁGUSNAK), hogy egyszerre mindjárt két varázsigét is a nyakunkba sóz. Az egyiket szellemidézésre

használhatjuk a Sárkány Szentélyében, amenyiben az ékkövet felajánljuk áldozatul a túlvilági hatalmaknak, de — figyelmeztet — vigyázzunk, mert a varázslat kizárólag a szentélyben megtalálható aranykehely jelenlétében működik. A másik az előzőnek éppen az ellenkezője: ezzel tudjuk visszacsinálni az egészet, amikor megunjuk a szellemek társaságát. A főmágus ezután még hozzáteszi, hogy véleménye szerint épp eleget tanultunk már tőle, úgyhogy fölösleges is volna többször visszagyalogolnunk hozzá; sok cseresznyét kíván, azután boldoguljunk, ahogyan tudunk (ő meg majd azzal siet a segítségünkre, hogy itt ül, és walkmanezik). Az említett szentély valahol az erdő mélyén található egy füves sziklaszirt csúcsán, ahová kanyargós ösvény vezet fel körben a szirt mentén. Odabenn különféle sárkányokat ábrázoló faragványok fogadják a gyanútlan látogatót (V FARAGVÁNYOK), valamint szemközt egy széles és hideg kőoltár (V OLTÁR). Az oltáron ott álldogál az aranykehely, amiről a mágus beszélt — eszerint tehát helyben vagyunk (TEDD ÉKKÖVET OLTÁRRA). Néhány barátságos szóra (MONDD ZRAIL) a drágakő felizzik először vörösen, aztán zölden, majd villámok csapnak elő belőle, és a falon megnyílik egy nagy, sötét lyuk. Az elkárhozott kalandjátékosok szörnyű sikolyai hangzanak át odaátról, és a nyíláson nehézkesen áttuszkolja magát valaki, aki pont úgy néz ki, mint maga a Halál! Fekete köpenyének vége beleakad a hasadék peremébe, úgyhogy kis híján felbotlik benne, de végülis diadalmas vigyorral visszanyeri az egyensúlyát (BESZÉLJ HALÁLLAL). Öreg barátunk ezúttal meglepően készségesnek mutatkozik: miután éppen látogatási nap van, felajánlja nekünk, hogy beszélőre hívhatunk bármilyen hullát, aki csak szerepel a nyilvántartásban. Amennyiben jó sok varázsponttal rendelkezünk, elszórakozhatunk itt azzal, hogy sorban egymás után megidézzük a játék folyamán legyilkolt szereplők kísérteteit — de elegendő lesz az is, ha csupán *Glükóz* nevének megemlítésére szorítkozunk (MONDD *GLÜKÓZ*). A kísértet álmos szemekkel, zsörtölődve érkezik, mint akit a legszebb álmából riasztottak fel (BESZÉLJ SZELLEMMEL), de annyi azért mégiscsak kiderül róla, hogy bálványügyben érdekelt (MUTASD NEKI BÁLVÁNYT). Erre aztán elfelhősödött szemekkel a múltba réved, és a Régi Szép Időkről kezd el mesélni nekünk (tudniillik amikor még élt). Volt neki egy tanítványa, aki a bálványoknak valóságos specialistája volt, mindazonáltal ő sem volt mentes minden emberi gyengeségtől: sosem volt képes ellenállni annak a csemegének, amire még csecsemő korában szoktatták rá bölcs és előrelátó szülei — a pálinkás kenyérnek. Kapunk is egy üveg pálinkát (avagy egy üveg pálinka kísértetét, hogy azzal keressük meg őt, és próbáljuk meg jobb belátásra birni az ügyünket illetően. Hogy mi lett vele azóta, és egyáltalában merrefelé található az ipse, arról még a néhai diktátor sem tud felvilágosítással szolgálni, de mindenesetre azt hallotta róla, hogy állítólag remeteségbe vonult... Bosszantó szokása a halottaknak, hogy állandóan csak a múltat emlegetik, ezért sietve elküldjük őt egy 'Xwor'-ral, mielőtt még további részletekbe bocsátkozhatna. A remetét ugyanis már az ő segítsége nélkül is megtaláljuk, akinek ezzel ünnep költözik az életébe (ÖNTSD PÁLINKÁT KENYÉRRE ÉS ADD KENYERET REMETÉNEK). Csakugyan nem képes ellenállni neki: felcsillanó szemmel, mohón utánakap a finomságnak, majd, miután kellőképpen lerészegedett, valami kis ajándékot szeretne nekünk cserébe adni. Az állapota azonban nem teszi alkalmassá efféle cselekvésre, így miközben mámorosan elterül a földön, a kezéből a földre pottyan egy tárgy, amelyet fölvehetünk utána — egy hangvilla volt az. Mire való egy hangvilla? (ÜSD BÁLVÁNYT HANGVILLÁVAL) A bálvány porrá esik szét, és mi nem hiszünk a szemeinknek: a közepébe egy gyönyörő szép zöld kristály volt belegyúrva!

A narancs kristály:

Két kristályunk már van, elindulhatunk a harmadikat is megkeresni — de ezt a kirándulást már *Tongrak*kal tesszük. Az aranykelyhet és az ékkövet — mivel nincs rájuk szükségünk tovább — jó pénzért elzálogosíthatjuk a boltban. Miután gazdag emberekké váltunk, első utunk természetesen a kocsmába vezet, ahol a nagyszerű eseményt megünnepelendő, egy üveg borotválkozás utáni arcszeszt szólítunk magunkhoz (VEGYÉL ARCSZESZT). Az itókától a kocsma épülete mögött szerényen meghúzódó királyi vár egyik kapuőre fog jobb kedvre derülni (ADD ARCSZESZT ŐRNEK), egészen addig, amíg rá nem döbben végül: ez az egyetlen olyan ital, amit nem bír el a szervezete. Miután eldőlt, mint egy krumpliszsák, nem fog többé az utunkba állni: beléphetünk a kastélyba. A

kapun egy érdekesnek tűnő felirat ékeskedik (OLVASD SZÖVEGET), miszerint "Le a királlyal!" — a várban keletre pedig a társalgóba jutunk (ezt jobb helyeken trónteremnem is hívják), ahol egy újabb mogorva őrszem strázsál a kincstár ajtaja előtt. Őt sajnos nem lehet megvesztegetni, északnyugatra ellenben a királyi pár hálótermébe kerülünk, ahol a franciaágyat vastagon fedi a por és a pókháló, a sarokban pedig egy hatalmas ketrec áll (NYISD KETRECET ÉS NÉZZ BELE). Karvastagságú acélrudakból épült, melyek akár egy elefánt ostromát is könnyedén kibírnák, mégis jól láthatóan deformálódtak a belülről érkezett ütések alatt, ami nem is csoda, hiszen a ketrecben a királyné tartózkodik (V KIRÁLYNÉ). Szemében az őrület lángja lobog. Van nálunk egy aktfotó, ami a termetes asszonyságot ábrázolja (nyilván még fiatalabb korában készülhetett róla valamikor), ezt most reszkető kézzel átnyújtjuk neki (MUTASD FÉNYKÉPET KIRÁLYNÉNAK). Csodálatos módon a dühroham elmarad: a szeszélyes őrült oda se nézve aláfirkantja a nevét a papírlapra, azután nyájasan visszaadja nekünk. Ez bármilyen agresszív cselekedetnél jobban megrémít bennünket, úgyhogy iszonyodva hátrálunk kifelé innen...
A keresztút felé haladtunkban a búzamezőn egy madárijesztőhöz lesz szerencsénk (V MADÁRIJESZTŐ), aki egy csinos kis szalmakalapot visel (V KALAP). Igencsak megtetszik nekünk a konfekciótermék — van viszont egy aprócska probléma vele: a gazdája csökönyösen ragaszkodik hozzá, és semmi hajlandóságot nem mutat arra, hogy a tulajdonjogát átruházza ránk. Egy kis megfélemlítéssel azért itt is célhoz érhetünk (GYÚJTS GYUFÁT). A szalmával kitömött madárijesztő idegesen nyel egyet a mozdulat láttán (GYÚJTSD MADÁRIJESZTŐT), majd rémülten felsikolt, és inkább önként átnyújtja nekünk a tökfödőjét, mintsem hogy élete szalmalángként lobbanjon el... (VISELD KALAPOT) Új szerzeményünkkel nomád féltestvéreinknél teszünk egy villámlátogatást, akik a pusztában tengetik életüket, és a következőképpen viselkednek: rendszerint a puszta valamelyik pontján sátoroznak, időnként azonban mehetnékük támad — fölkerekednek tehát, és *Koppány* vezér vigyázó tekintete mellett útrakelnek, amíg újabb táborhelyet nem találnak maguknak valahol. A pusztaság területét ugyanakkor sosem hagyják el, így aránylag könnyen megtalálhatók; ha a tábornak nem leljük nyomát, akkor a nomád csapatot kell megkeresnünk, ami összevissza csámborog, mint holmi részegek gyülekezete, és türelemmel kivárni, amíg letáboroznak valahol — ekkor végre mi is beljebb kerülhetünk a táborba (BE). A nomád törzsfőnököt *Nyákbödön*nek hívják, amellett megszállott szenvedélye, hogy autogrammokat gyűjt. Szerencsére birtokunkban van egy igen egzotikus példány (ADD FOTÓT TÖRZSFŐNEK), aminek annyira megörül, hogy cserébe átnyújt nekünk egy adagnyi gyanús külsejű szárított gyógynövényt (V GYÓGYNÖVENY). Kissé a marihuánára emlékeztet... Azt állítja róla a törzsfő, hogy ez majd segít eloszlatni a ködöt a szemeink elől, egyértelmű tehát, hogy az Északi-hegyvidék egyik ösvénye alatt elterülő ködös völgybe kell elfuvaroznunk a cuccot. A sziklafal tövében állunk, a lépcsősor alján, amelyen lejöttünk ide: előttünk a rettenetes Balladai Homály tejfehér, sűrű ködmasszája gomolyog, ami még a napot is eltakarja a szemeink elől, és az orrunkig se látunk el benne. Az erdőhöz hasonló labirintus ez: alig egy-két lépés megtétele után olyan alaposan sikerül eltévednünk benne, hogy soha többé nem is keveredünk már ki innét... Hacsak nincs nálunk véletlenül az iméntiekben beszerzett gyógynövény. Az efféle "füveknek" ugyebár a füstjét szokták szívogatni bizonyos emberkék (TÖMD GYÓGYNÖVÉNYT PIPÁBA). Végső elkeseredésünkben magunk is efféle vigasszal próbálkozunk (GYÚJTSD PIPÁT, SZIVD PIPÁT). Egy-két szippantás után csodálatos változások mennek végbe a környezetünkben: a ködöt mintha elfújták volna — kristálytisztán kirajzolódik előttünk egy délkeletre vezető ösvény. A pipát lehetőleg ne engedjük túl sokáig parázslani, mert később esetleg még szükségünk lehet rá, és ha már most elfüstölünk mindent, ami benne van, akkor később bizony gondjaink lesznek (OLTSD PIPÁT). Az ösvény egy nedves, mocsaras vidékre vezet, ahol nem túl sok látnivaló van: egy bezárt ajtajú kupola található itt (ez jelen pillanatban nem túlságosan érdekes a számunkra), valamint egy aranyos kis varangyosbéka pislog megilletődve a különös jövevényre (VF VARANGYOT). Ahá! Ez biztosan egy békává varázsolt királylány lesz (CSÓKOLD VARANGYOT). A rücskös, nyálkás bőrű kétéltű nagyszerűen szórakozik a naivitásunkon, azonban esze ágában sincs királykisasszonnyá változni — persze az is elképzelhető, hogy véletenül éppen egy álruhás herceghez van szerencsénk, aki nem

kimondottan a mi társaságunkra vágyik... Akárhogyan is, ez a kis incidens olyannyira felbosszantott bennünket, hogy nem állhatjuk meg a dolgot valaki másnak a beugratása nélkül — egy szomorú, magányos lelkű királyasszony például kiválóan megfelelne a célnak... A probléma csak ott van, hogy mihelyt elindulunk a mocsárból visszafelé, mindenféle csúnya, savas folyadékok bugyborékolnak elő a föld alól, s mivel semmi sem óvja a lábunkat, ami a talajjal érintkezik, teljesen védtelenül állunk a jelenséggel szemben: iszonyatos vergődések közepette apránként feloldódunk a savas lében. Nem ártott volna idejövetelünk előtt egy pár gumicsizmát is beszerezni a városban, amelyet a lábunkra húzva (VISELD CSIZMÁT) kényelmesen kisétálhattunk volna innen.
Amennyiben nem mulasztottuk el megtenni ezt, a visszautunk sem lesz különösebb viszontagságokkal terhes. A palotában a varanggyal ügyesen megcélozzuk a királynét (DOBD BÉKÁT KETRECBE), azután az ajtó közeléből félrehúzódva kaján vigyorral lessük a fejleményeket. Az asszonyság újdonsült szobatársát megpillantva éktelen sikoltással kiveti magát a ketrec ajtaján, és őrjöngve eldübörög a társalgó felé. Egyetlen ütéssel leteríti a döbbenten pislogó őrszemet, majd a súlyos trónszéket felragadva a földről, pozdorjává zúzza vele a kincstár ajtaját. Odabent megannyi kincs és drágakő tüzes ragyogása vakítja el a szemeinket, annyit azonban még látunk, hogy ez az egész rakás slendrián módon félre van söpörve az egyik sarokba, hogy hely jusson ezáltal mind közül a legdrágábbnak, amelyet úgy hívnak: televízió. A világ hívságai elől elzárkózott király a fotele körül felhalmozódott sörösüvegek tengerében ülve most is nyilván valami sportközvetítést néz — de akkora átéléssel, hogy látnivalóan minden egyéb dolog megszűnik a számára közben. "Hát már megint azt a kasztnit bámulod?!" — förmed rá szerető hitvese, mire a király ingerülten fölpattan a székből, és egy jólirányzott karate-rúgással megszünteti a zavaró körülményt. Ezt követően tökéletes nyugalommal telepszik vissza a helyére. Minthogy az uralkodó — az előbbi incidenstől eltekintve — gyakorlatilag ügyet sem vet a környezetére (akkor válik csak idegessé, amikor a tévéhez nyúlunk), teljes biztonsággal kotorászhatunk a kincstár kallódó tartozékai közt (KUTASD KINCSEKET). Szépen gyarapodó kristály-gyűjteményünk ezáltal egy narancssárga színű példánnyal bővül (VF KRISTÁLYT).

A sárga kristály:
Meglehetősen régóta hurcolunk már magunkkal egy bizonyos sajcédulát anélkül, hogy akár egyetlen futó pillantást vetettünk volna rá az eddigiek során, ideje lesz lassacskán bepótolnunk gondatlan mulasztásunkat (V TÉRKÉP). Azonnal meg is bánjuk, hogy elővettük az írást, mert valami iszonyatosan értelmetlen zagyvaság olvasható rajta útmutatás gyanánt. A következőképpen hangzik a szöveg: "Sötétség a fű hol magas, ajtaját a závtnosc kulcsa nyitja. Fák mohos oldalán mászik egy csiga, majd leesik. Azt mondja a duplán menekülő vándor: Felkelt a Nap s a Sarkcsillag!" Az első pillanatban döbbenten állunk a különös jelenség előtt — aztán az első mondatból nagy nehezen kihámozzuk, hogy valamiféle zárt ajtót kellene megkeresnünk egy olyan helyen, amelyet magas fű borít. A leírás tökéletesen ráillik például a havasi rétre a hegyvidéken, a szakadéktól északra; itt található egy bezárt ajtó a sziklafalba vágva. A "závtnosc kulcsa" nyilvánvalóan a "csontváz kulcsa"-ként hangzik helyesen (visszafelé olvasva ugyebár az első szót), de hogy ez mit is jelent valójában, arról csak igen halvány elképzeléseink lehetnek, lévén, hogy a csontváznál egyetlen tárgyat találtunk mindössze — és az is egy tojás volt. Ezt kellene kulcsként használnunk? (NYISD AJTÓT TOJÁSSAL) A tojás nem illik bele a zárba. Hehe. Valamiképpen azért mégiscsak kapcsolatba hozható kell legyen azzal az ajtóval — például úgy, hogy összetörjük rajta (TÖRD TOJÁST AJTÓN). Teljesen logikus feltevés, ezért okvetlenül működnie kell, ha elég erősen hiszünk benne, akkor az ajtó valóban kitárul. A homályos barlangból egy hosszú lépcsősoron át újabb útvesztőbe: egy kiterjedt földalatti katakombarendszerbe jutunk. Most vegyük csak elő a térképünket! Némi okoskodás révén rájöhetünk, hogy nem is olyan értelmetlen ez a szöveg, mint amilyennek első ránézésre látszott: a megvilágosodáshoz mindössze annyit kell észrevennünk, hogy az összefüggéstelennek tűnő utalások mindegyike valójában egy-egy égtájat helyettesít! A szöveg egésze ugyanakkor kiadja a labirintusban való haladási útvonalunkat, ami ezek szerint a következőképpen alakul: észak, fel, le, dél, dél,

északkelet. Hatalmas öröm: kijutottunk az útvesztőből, és megfejtettünk egy ördögi fejtörőt... Jutalmunk egy rózsaszín pettyes malacpersely (VF PERSELYT), valamint egy ajtó észak felé (RÚGD AJTÓT).
Az ajtón belépve újabb megvilágosodásban lesz részünk. Ráismerünk ugyanis a helyszínre: ez a kolostor alatti katakombarendszer kijárata! A malacperselyről pedig egyéb érdekes dolgok is az eszünkbe jutnak. Amennyiben beszéltünk korábban az odafenn őrködő gremlinnel, aki szürke csuhánk miatt bennünket is szerzetesnek nézett, úgy megtudhattuk tőle a szomorú hírt, hogy nemrégiben egy szörnyűséges nőszemély fordult meg itt, aki erőszakkal elragadta tőlük a kolostor egyik szent ereklyéjét: a Rózsaszín Pettyes Malacperselyt. A főpap magas jutalmat szán bárkinek, aki visszaszolgáltatja neki ezt a felbecsülhetetlen értékű varázseszközt. Amennyire a dologból kihámozható az igazság, *Vöröske* lehetett az az említett nőszemély — mellesleg mi is eléggé szörnyűségesnek találtuk őt. Menekülés közben nyilván a katakombákon keresztül távozott, ha egyszer ezen a helyen "rejtette el" a zsákmányt (milyen ügyesek voltak, hogy nem találták meg!) — visszamenni ugyanakkor nem tudott már érte, mivelhogy nem tudta újra kinyitni az ajtót. Ezért készítette hát a térképet: hogy emlékezzen az útvonalra, amikor majd később visszatér. Azt már nem jósolhatta meg előre, hogy erre a második látogatásra mi fogunk sort keríteni, azt meg, hogy eléggé becsületesek leszünk visszaadni az ellopott tárgyat jogos tulajdonosának, a legvadabb rémálmaiban sem gondolhatta volna rólunk (ADD PERSELYT GREMLINNEK). Az elfajzott gizmóivadék fölkísér bennünket az egyik emeleti szobába, ahol valóban hatalmas jutalomban lesz részünk: a főpap közli velünk, hogy fölismert, és tudja rólunk, hogy nem tartozunk a kolostor lakói közé (úgy látszik, ő itt mindenkit személyesen ismer), azonban látja rajtunk, hogy dörzsölt fickók vagyunk, és ráadásul a kedvenc perselyét is visszahoztuk neki — mindezeket figyelembe véve tehát nagy kegyesen megkíméli az életünket. Sőt, még egy újabb megbízatása is van a számunkra: szerezzünk vissza neki egy másik ereklyét is — valami Szent Búgócsigát, vagy mit. Hm, hát ez enyhén szólva is igen nagy pofátlanság volt a részéről, de hát mit tegyünk, ha egyszer meggondolatlanságunk folytán ilyen hátrányos helyzetbe kerültünk? Így legyen az ember becsületes — egyszer az életében. Maximum azzal kárpótólhatjuk magunkat a csalódásért, hogy eltulajdonítjuk, és a városban pénzzé tesszük az itt megtalálható ezüst gyertyatartót, illetve ha korábban nem vettünk volna gyertyát, akkor most abból is találnánk itt egy szép darabot. (Egyébként eszünkbe ne jusson *Raernon*nal jönni ide! Vele még csak el sem jutnánk idáig: alighogy az épületbe betettük a lábunkat, szürke álruhánk ellenére is rögvest felismernének, és szégyenszemre kihajítanának minket a kapu elé. Bár ez még mindig kellemesebb, mint ha mondjuk a húsdarálóban kötnénk ki végül...)
Ha már úgyis a hegyvidéken járunk, utánanézhetnénk elveszett falubelijeinknek is, akik szintén erre a környékre indultak el anno aranyat keresni. Kevéske bolyongás után megtaláljuk a bánya bejáratát, amelyet azonban — rendkívül sajnálatos módon — egy vérszomjas kinézetű, kétméteres fejtetű tart megszállás és őrizet alatt. Hahá! — gondolhatnánk: rovarirtónk segítségével majd szépen eltakarítjuk az útból. Ez sajnos csak felerészben sikeredik, de nekünk jelenleg ennyi is elég lesz. Az történik ugyanis, hogy a tetű felmutatja párttagsági igazolványát, miszerint a múlt hét óta tagja az Antichemotox Egyesületnek, s így nem fog rajta a rovarirtó. Buzgóságunk láttán azért megesik rajtunk az a külső keringési rendszerű rovarszíve, és úgy határoz, mégis beenged minket — de csakis az északnyugati alagúton! A bánya felé úgyis az vezet, szóval áll az alku. Különféle folyosókat bejárva szerencsénk lesz egy karóval átdöfött testű emberpéldányhoz (a vének tanácsának egyik oszlopos tagja volt a falunkban — az ő ötlete volt ez az egész aranykutatás), egy aranyröghöz (loholhatunk vele a vegyesboltba eladni), továbbá — a nyugati járat végén — egy valamivel összetettebb helyszínen megtaláljuk keresett felebarátainkat is — igaz, kissé szokatlan testhelyzetbe kényszerítve. Egy hatalmas kerékhez vannak láncolva a terem közepén, amivel az automata bányászberendezés működtetéséhez szükséges dinamókat hajtják... A lelkesen güriző társaság biztonsága fölött néhány kedves és jószándékú ork úriember őrködik, akiket a program merő rosszindulatból nem átall holmi rabszolgahajcsárnak titulálni. Korbácsaikat marokra fogva ezek a barátságos fickók elindulnak, hogy üdvözöljenek minket, a mi szívünket azonban akkora elvetemült aljasság telíti, hogy minden ilyen

nyájas gesztust egy-egy hálátlanul galád cselekedettel viszonzunk — most éppen rájuk borítjuk azt a kondért, amiben emberi darabokkal dúsított spenótvacsorájuk rotyog (BORITSD KONDÉRT). Képtelenek fölfogni ezek az ártatlan lelkű teremtmények, hogy mi üthetett belénk, amiért mindenáron bántani akarjuk őket, mi ugyanakkor példátlan kegyetlenségről teszünk tanúbizonyságot, amikor hozzánk hasonlóan gonosz falubelijeinket is szánt szándékkal rájuk szabadítjuk (VÁGD LÁNCOKAT KARDDAL). A szerencsétlen rabszolgahajcsárok értelmetlen lemészárlása miatt most már alighanem életünk végéig bűntudattal teli rémálmok fognak gyötörni, és lelkünket is nyilván kárhozatra ítéli a sors — cseppet sem vigasztal tehát, hogy kiszabadított társaink hősként ünnepelnek, és a vállukra emelve cipelnek haza minket, otthon pedig jóatyánktól megkapjuk jutalmul a megígért és megérdemelt amulettünket (VISELD AMULETTET).
Az amulett — mint megtudjuk tőle — varázslattal létrehozott teremtmények ellen óvja meg a viselőjét, bárki legyen is az. Ilyen élőlényből mindjárt hármat is találhatunk egyszerre: a kőszörnyekről van szó, akik (amik?) a pusztai hegycsúcs tetején, a kör alakú romok közt tanyáznak — és mellesleg sötét gyűlölettel tekintenek minden olyan teremtményre, amely húsból és vérből való. Ha amulett nélkül jönnénk ide, akkor most vidám kacagás közben letépkednék a húst a csontjainkról — így azonban tökéletesen ártalmatlannak bizonyulnak. A romok közt egy épen maradt ajtóra bukkanunk, aminek zárjába a főmágustól kapott aranykulcs éppen beleillik (NYISD AJTÓT ARANYKULCCSAL). Odabenn (V FAL) egy kriptaszerű szobácskában egy lándzsa hegyesebbik vége áll ki a falból. Teljesen logikus és magától értetődő, hogy erre a tóparti nyaralóban lelt lefejezett hulla kobakját kell ügyesen ráillesztenünk (TŰZD FEJET LÁNDZSÁRA), hogy megnyíljon előttünk egy lefelé vezető lépcső (amennyiben elfelejtettük volna magunkkal hozni a stuffot, sajnos újból át kell kelnünk érte a tavon, kitéve a szellemek undokoskodó zaklatásainak). A lépcső aljában pedig megleljük a Búgócsigát, aminek a főpap a kolostorból annyira megörül majd, hogy végül mégiscsak megkapjuk tőle a beígért jutalmat egy sárga kristály formájában, s így átmenetileg megint minden jóra fordul.

Az ibolya kristály:
Az ingovány mélyén álló kupolaépületben egy *CoV Évkönyv* található, aminek STRP. oldalán 'Az ibolya kristály' című bekezdést fellapozva a következő ételreceptet olvassuk: "Végy egy fürt érett szőlőt, pár aszalt szilvát, néhány illatos gombát, egy-két zamatos déligyümölcsöt, egy kevés ízletes müzlit, majd öntsd nyakon őket egy kis jófajta, kisüsti metil-alkohollal és..." — a papír itt sajnos elszakadt. Lábasunkba belekukkantva meggyőződhetünk róla, hogy szinte minden együtt van már, ami a recept szerint egy vérbeli gyümölcstorta elkészítéséhez szükséges: megvan a müzli dobozostul, egy grapefruit és egy mangó egészben, egy teljes fürt szőlő, néhány aszalt szilva és néhány gomba — egyedül a metil-alkohol hiányzik a felsorolásból, amit viszont a kocsmában bármikor megvásárolhatunk (VEGYÉL ALKOHOLT, ÖNTSD AZT LÁBASBA). A gyümölcstorta flambírozva tálalandó (GYÚJTSD ALKOHOLT). Előbb kék, majd szenes—sárga lángok csapnak fel a fazékból, végül egy sűrű, bűzös füstfelhő — az alján pedig visszamarad valami nyúlós, fekete massza, ami leginkább az olvadt gumihoz hasonlítható. Egyik kezünkkel az orrunkat fogva, a másikkal a lábast tartva el minél távolabbra magunktól — így megyünk be a konyhába, ahol a gyanútlan konyhásnéni pillanatnyi meglepetését kihasználva gyorsan a kezébe nyomjuk az ételt (ADD LÁBAST NÉNINEK). A konyhásnéni félelemmel vegyes tisztelettel néz ránk, amint a karamella-szerű trutymót a kezébe fogja. "Ööö... Én nem egészen ilyesmire gondoltam..." — szabadkozik, aztán kényszeredett mosollyal lenyel belőle egy apró falatot. A mosoly mindjárt az arcára is fagy, és az asszonyság hatalmas dübbenéssel zuhan a padlóra. Biztosan nem erre számított, amikor felkért bennünket a cukrászsütemény elkészítésére — de ki tudja, hátha később még rákapna az ízére... Nehogy megzabálja itt nekünk az egészet! (VF TORTÁT) Túl értékes ez ahhoz: egyszeri és megismételhetetlen. Sőt! Ha jobban belegondolunk, még jutalmat is érdemelnénk, amiért ilyen egzotikus ízeket ismertetünk meg embertársainkkal. A kísérleti alany — szerencsére — nincsen abban az állapotban, hogy érdemeinknek megfelelően megjutalmazzon minket, így kénytelenek leszünk a díjakat

magunknak kiosztani (NYISD KONYHASZEKRÉNYT ÉS NÉZZ BELE). Egyetlen nyavalyás fokhagymát találunk (VF FOKHAGYMÁT).
Nem várjuk meg, amíg áldozatunk magához tér, inkább sietősen elhagyjuk a környéket, és az országúton sokadszorra is északnak indulunk. A múzeumtól keletre már jártunk (itt vannak az egykori gnóm falu romjai), az ettől még keletebbre fekvő vidéket ellenben még nem ismerjük. A helyszínleírásból mindenesetre annyi kiderül, hogy *Aspirin* vára magaslik a távolban, a birtok pedig innentől kezdve már az orkok és a mutánsok földje. Ennyi tán elegendő is ahhoz, hogy fölcsigázza a képzeletünket, és elinduljunk az ismeretlen fölfedezésére. Útközben kellemetlen meglepetések érnek: egyszerre csak egy háló pottyan a fejünkre valahonnét, majd három vízfejű mutáns ugrik elő a sziklák közül — jól becsomagolnak, és már visznek is... A cölöperőd udvarán elvetemült ellenségünket, a *Csattogó Protézis* nevezetű fogatlan vámpírt pillantjuk meg, aki az ellenség erőinek egyik fő-fő szervezője, és momentán arra panaszkodik az alattvalóinak, hogy túlságosan is sok facövek veszi körül ebben a várban: egy kis levegőváltozásra vágyik. Azzal denevérré változik, és elrepül, minket pedig megintcsak visznek... Az erőd mélyén eszmélünk fel ismét, egy ketrecben, mélyen a föld alatt. Egy másik szegény sorstársunk is tartózkodik itt (BESZÉLJ GLADIÁTORRAL), akitől megtudjuk, hogy az orkok kulturális időtöltése újabban abban merül ki, hogy különféle cirkuszi játékokat és pankrációs mérkőzéseket rendeznek a begyűjtött hadifoglyok aktív — bár nyilván korántsem lelkes — részvételével. Hogy milyen minőségben fogunk az említett rendezvényen megjelenni, az nem kétséges, felkészülhetünk ugyanakkor arra is, hogy három ellenféllel kell megküzdenünk az arénában egymás után, és a küzdelem kimenetelén múlik többek között, hogy meghívott félként vagy főfogásként veszünk-e részt majd az esti lakomán... Egyelőre nem is tehetünk mást, mint hogy a sorunkra várunk — EDD BANÁNT, VF RONGYOT, és ezekhez hasonló értelmetlen parancsokkal múlatjuk az időt -, mígnem barátunk idegei egyszer csak felmondják a szolgálatot, és "Engedjetek ki, jogom van ügyvédet fogadni!" felkiáltással dörömbölni kezd a ketrec ajtaján. Erre betoppan két megtermett troll, két oldalról megragadják a szerencsétlen ördögöt, s miután egyikük felénk fordulva megjegyezte, hogy "It's showtime!", már rángatják is kifelé a nézőtérre. Újabb néhány, csöndes magányban eltöltött órácska után megint felbukkan az előbbi két bácsi, ám ezúttal a mi grabancunkat fogják megragadni. Még látjuk, amint mellettünk mások kicipelik a gladiátor véres holttestét, aztán végigtuszkolnak egy hoszú, sötét folyosón, majd hátulról durván megtaszítanak, és a következő pillanatban döndülve becsapódik mögöttünk egy súlyos kapu...
Egy reszelt pálpusztaival felszórt arénában találjuk magunkat. A stadion lelátója telis-tele van orkokkal, akik tombolva éljeneznek, amikor beeresztik az ellenfelünket — egy jól megtermett gorillát. Reszkető térdekkel ismerjük fel az illetőt: ez *Ping Pong*, az óriásmajom! Elszánt léptekkel indul felénk, hogy a következő lépésben hanyag eleganciával csomót kössön a gerincünkre — hacsak ebbéli szándékát meg nem hiúsítjuk azzal, hogy lábai elé vetjük az iméntiekben elfogyasztott banán csekély maradékát (DOBD BANÁNHÉJAT). Az óvatlan bestia gyanútlanul rálép a szeretetcsomagra, aminek következtében váratlanul vízszintes testhelyzetbe kerül, és akkorát nyekken, hogy a leleményes trükköt megtapsoló közönség is alig bírja túlkiabálni szegényt. Ha akarjuk, elszámolhatunk hangosan tízig, hátha még föltápászkodik, a kultúrprogram szervezői ezt mindenesetre nem várják meg, hanem máris bezavarják mellénk a következő pácienst, ami nem más, mint egy harci tehén. (Tiltakozom! — CoVboy) A közönség hangosan fújol és mindenfélét mutogat felénk, ugyanis a kedves boci békésen üget az arénában körbe-körbe, és esze ágában sincs megtámadni minket. Megpróbálhatjuk esetleg kardélre hányni az állatot, mire a tehén visítva menekül előlünk. Ez nem jó — elvégre azért volnánk itt, hogy mindenféle ellentéteket szítsunk egymás között, vagy mi. De hát mivel is lehetne egy ilyen határtalanul békés jószágot támadásra ingerelni? Talán lépjünk a tyúkszemére? Vagy húzzuk meg a farkát? Egyik sem fog összejönni. Van azonban nekünk egy szép kis vörös színű felmosórongyunk, aminek ezennel kiváló hasznát vesszük (RÁZD RONGYOT). A mezőgazdasági haszonállat erre vészesen felbőg, és trappolva rohanni kezd felénk. Most aztán megehetjük, amit főztünk: az utolsó pillanatban sikerül csak félrevetődnünk az útjából (UGORJ FÉLRE), és elszörnyedve látjuk, hogy máris újabb rohamra készülődik. A közönség lélegzetvisszafojtva figyeli az akciót, mi pedig fürgén

felpattanunk a dühöngő kreatúra hátára (ÜLJ TEHÉNRE), és jó alaposan oldalba rúgjuk szegényt (SARKANTYÚZD TEHENET). Alkalmi hátasunk egyenesen nekivágtat az aréna kapujának, ami a frontális ütközés eredményeképpen egy az egyben kiszakad a foglalatából, és mi kis híján összetörjük magunkat, mikor a lendülettől a földre gurulunk. A közönség döbbenten felmorajlik a hátunk mögött. Itt várakozott harmadik ellenfelünk, egy adóellenőr, aki most rémülten felugrik és elszalad, nyomában a tehénnel. Nagy nehezen magunk is feltápászkodunk, és körültekintve megállapítjuk, hogy egy hosszú folyosóban állunk, kétoldalt ketrecekkel szegélyezve végig, amelyekben mindenféle vérszomjas vadállatok morognak és vicsorognak a gyanútlan szemlélőre. A közönség tagjai közül ezalatt mind többen munkálkodnak a cirkuszi viadal tömegsporttá való nemesítésén, ami abban is megnyilvánul, hogy egymást félrelökve ugrálnak befelé a megüresült nézőtérre — és indulnak az üldözésünkre. Nincs más hátra, a folyosó felé kell menekülnünk — itt azonban újfent farkasszemet nézünk kedvenc tehenünkkel. Hangosan morog és fújtat, láthatóan nem sokáig bírja már újabb érzelmi robbanás nélkül — csillapítsuk hát le néhány baráti mozdulattal (SIMOGASD BOCIT). Üldözőink hamarosan beérnek minket, itt meg egy csúnya téglafal állja utunkat: kellemetlen szituáció. Most vesszük csak észre, hogy egy selyemzsinór lóg a mennyezetről. Milyen érdekes! (HÚZD ZSINÓRT) A hátunk mögött lévő ketrecek egymás után kinyílnak, és a bennük tanyázó úriemberek szépen rászabadulnak a bennünket üldöző védtelen tömegre. Az eredmény katasztrofális lesz... Mielőtt még minket is céltáblául szemelne ki magának valamelyik megtévedt bestia, angolosan távozunk (TÖRD FALAT). Az udvaron egy zsák agyagot látunk (VF ZSÁKOT), valamint egy csomó paráználkodó vécésnénit formázó vízköpőt (MOZDITSD VIZKÖPŐT). A rejtett mechanika szélesre tárja előttünk a kaput, így ismét fivérünk látogatására indulhatunk.

Öcsénknek adjuk át az agyagos zsákot, valamint az irányítást — mostantól ugyanis ismét rajta a cselekvésben a sor. Varázsolni fogunk, tudniillik. Az erdei tisztás északi peremén álló roskatag viskó mélyén (RÚGD AJTÓT) egy érdekes kis viaszfigura várja becsületes megtalálója érkezését (VF BÁBUT). A szobrocska talpára egy elmés versikét véstek, ami azt beszéli el néhány sorban, hogy létezik valamerre egy *Gólem* nevű fickó, aki agyagból készül és "van neki szeme is meg agya", holott nincs is rászorulva efféle szervek használatára. Ugye emlékszünk még a tekercsről tanult gólemes varázslatunkra? A mellékelt útmutatóban valami üstöt emlegettek, amiről pedig korábbi tapasztalataink alapján tudjuk, hogy *Zelda* pincéjében található. Nincs is túl messze, csupán néhány ösvénnyel arrébb. A boszorka kitörő örömmel üdvözöl, mint rég nem látott ismerőst (kedves tőlünk, hogy kiszabadulásunk óta első ízben szíveskedtünk végre meglátogatni őt), ámde nekünk most nincs időnk holmi bugyuta szócséplésre — nagy titokzatosan egyenest a pincébe vonulunk. Elsőként a zsákot ürítjük ki (NYISD ZSÁKOT ÉS SZÓRD AGYAGOT ÜSTBE), majd a viaszbábut, az üvegszemet és a lüktető agyvelőt is szépen sorjában odahelyezzük az agyagpor mellé (R BÁBUT ÜSTBE stb.). Zsákunkat ezentúl a retikülhöz hasonló tárolóeszközként használhatjuk. Ha most az üstben tartózkodó kellékeinknek mintegy mellékesen odavetjük, hogy 'Zaahron', akkor kétféle lehetőség van: vagy nem történik semmi (kimerült varázserőnk sürgős frissítésre szorul némi varázs-aperitif elfogyasztása révén), avagy pedig egy csomó elcsépelt alkimista látványosság — mennydörgés és villám, füst és fortyogás — lezajlása után a lombikká avanzsált boszorkányüstből nagy büszkén előkecmereg egy vidáman integető agyagóriás. A kísérletbe azonban aprócska műhiba csúszik: egyetlen utasításunknak sem hajlandó engedelmeskedni a konok bácsi, ehelyett önállósítja magát, és minden törő-zúzó tudományát latba vetve távozik az önála pár számmal csekélyebb teremtményekre méretezett csapóajtón át. "Te jó Isten, mit műveltél már megint, te vadbarom?!" — dicséri teljesítményünket *Zelda*, aztán odafönről újabb mennydörgésszerű robajt hallunk... Felkapaszkodva a pincéből még éppen látjuk, amint a gólem üggyel-bajjal keresztültöri magát a bejárati ajtó maradványain, azután vidám erdei túragyaloglásra indul. Kétségbeesetten eredünk a nyomába, vagy még ennél is jobb, ha *Tongrak*kal megvárjuk őt a cölöperőd kapuja előtt — mert bizony hazafelé tart a drága (célszerű lett volna jó előre idekészülni, minthogy eléggé hamar megteszi majd az utat). Amikor megérkezik, illendően bekopogtat (a tölgykapuból maradt faforgácsot messzire sodorja a szél), majd kedvesen egy barackot nyom a kicsivel beljebb strázsáló őrszem kobakjára, aki erre

bezúzott koponyával hanyatlik a földre. Önnön faragatlanságától elkeseredve kis barátunk végül a kőfalat is maga ellen hívja — ebben a küzdelemben azonban már ő marad alul. Ennélfogva nem marad belőle több, mint amennyi kezdetben volt: egy jókora kupac agyagpor a sarokban. Mindamellett hasznos szolgálatot tett nekünk a pincelejáró szabaddá tételével. A dohos pincebörtön mélyén egy rozsdás vasajtó társaságában egy kiéhezettnek látszó fogolyra bukkanunk (BESZÉLJ RABBAL), aki elpanaszolja nekünk a bánatát: azelőtt *Csattogó Protézis* főszakácsaként tevékenykedett, ám egy ízben elkövette azt az óriási baklövést, hogy véletlenül fokhagymalevest merészelt készíteni ebédre... A minden humorérzéktől mentes vérszopó ettől éktelen haragra gerjedt — jótevője pedig életfogytiglant kapott harmadolás nélkül. Ám ez még mind semmi: bosszúból azóta minden áldott nap fokhagymalevest adnak neki enni! Mint az ízek és illatok avatott mesterének, érthetően roppant kínszenvedést okoz neki a dolog; szegény barátunk már az öngyilkosságra is gondolt, amikor jöttünk mi, és megmentettük attól, ami a halálnál is rosszabb... Persze könnyen beszél, hisz nem tudja még, mi vár rá — megkóstoltatjuk most vele a saját remekművünket (ADD GYÜMÖLCSTORTÁT RABNAK). Iszonyodva döbbenünk rá, miféle szörnyeteget csinál embertársainkból a hosszú börtönélet: ez az elállatiasodott ex-szakács ugyanis kitűnő étvággyal elfogyasztja az elébe helyezett undorító masszát, s ráadásul még nem győz hálálkodni nekünk közben a pompás lakomáért... Arra sem figyel fel az önfeledt falatozás közepette, hogy egyik szeme — ami üvegszem volt — elegánsan kipottyan üregéből, és csilingelve összetörik a padlón. Nicsak, nicsak! (VF KRISTÁLYT) Ekkora hálát nem is vártunk volna tőle.

A kék kristály:
Na ez lesz az, ami most közkívánatra elmarad. A hatodik kristály beszerzése ugyanis már a leírás eddigi terjedelmét tekintve is luxusszámba megy — nekünk meg úgyis csak öt darabra lesz szükségünk a teljes sorozatból. Nem kell megijedni, a játék enélkül is teljesíthető, és így legalább marad némi önálló fölfedeznivaló is a kedves kalandoroknak. Amennyiben valaki sikerrel végigszenvedné magát a játék homályban hagyott részein, a *Tökös-mákos*ban természetesen leközöljük a beküldött megoldásokat (a helyes megfejtést beküldők között tíz csomag intimbetétet sorsolunk ki).

A végjáték:
A drámai színezetű utolsó lépések megtétele előtt forradalmi jellegű bevásárlókörútra indulunk a fővárosba. A szokásos világítóeszközökön kívül (lámpaolaj, gyertya, gyufa) ezúttal veszünk még egy doboz 'Whiskas' macskaeledelt is, valamint egy pár füldugót és egy tekercs kötelet. Utána jelentőségteljes léptekkel odaporoszkálunk valamelyik szimpatikusabb teleport-démonhoz, és — jó előre meggyújtott gyertyával a kezünkben — felszólítjuk őt *Laza Tinó* nevű testvérének kiadatására (ez az a példány, amelyikről sosem lehet tudni, merrefelé kolbászol éppen). A démon kecsesen összeérinti két kampójának a hegyét, amiből kék színű villámok ugranak elő, azután megfordul körülöttünk a világ, és a következő percben valami egészen más helyen találjuk magunkat. Itt tartózkodik az említett démon, akinek különös neve egy aprócska testi fogyatékosságra utal: egyik kampója egy kissé lazábban illeszkedik a csuklójához, mint kellene — ennélfogva némiképpen lötyög. Talán szégyelli ezt, és emiatt vándorol mindig újabb helyszínek felé — ki tudja? Az mindenesetre már a gyermekek közt is közismert tény (?!), hogy minden egyes teleport-démon fokozottan allergiás a dohányfüstre: szépen faragott fapipánknak pedig, mint azt észrevehettük már eddig, az általunk belekényszerített "gyógynövényen" kívül egy jó adag pipadohány is az alapkonfigurációjához tartozik. Mindezekből következik egy apró kis tréfa (GYÚJTSD PIPÁT GYERTYÁVAL). Démonunk a dohányfüstöt belélegezve pillanatokon belül elveszíti az eszméletét — feltételezve persze, hogy időközben nem gyalogolt arrébb (ha meglépett volna, a pipával a kezünkben addig üldözzük, amíg elájul). Mihelyt megtörtént a dolog, a pipánkat természetesen ezúttal is takarékosan üzemen kívül helyezzük (OLTSD PIPÁT). Az elájult démon pár percen belül magához tér, az élete addig is a mi kezünkben van. Ezzel a módszerrel, ha úgy tetszik, akár a sziget

valamennyi démonját eltehetjük láb alól — jóllehet egy ilyen keresztes hadjáratnak nem túlságosan sok értelme van azonkívül, hogy megfosztjuk magunkat egy kitűnő közlekedési lehetőségtől. Még ezt az egyet sem szükséges feltétlenül elpusztítani, hiszen így is könnyedén leszerelhetjük róla azt a bizonyos kampót (VF KAMPÓT), és nem fogja visszakövetelni tőlünk. Még tán örül is neki, hogy megszabadította tőle valaki végre... Következő utunk az óriástetűhöz vezet, akivel szintén valami nagyon csúnya dolgot fogunk művelni (ADD CUKROT TETŰNEK). "A kockacukor el van vetve!" — kiáltunk elszántan, és ízelt lábai elé hajítjuk a szacharózból készült hexagont. A szerencsétlen persze nem képes ellenállni a kísértésnek, és mohón benyalja az édességet — s utána hirtelen megmeredve előrezuhan. Ki hitte volna, hogy cukorbeteg volt?! Északkeletre továbbhaladva egy bezárt ajtóhoz érkezünk, amelyen öklömnyi lyuk tátong. Előtte egy sziklaasztalkán egy mérleg látható, fölötte a falon egy kis fatábla függ (OLVASD TÁBLÁT). "Ha az összes kristály a helyén van, kérjük kopogni!" — így szól a felirat. Hát ha csak ez kell, rajtunk ne múljék! Helyezzük el szépen kristályainkat a mérleg serpenyőjében (R SÁRGA KRISTÁLYT MÉRLEGRE stb.), azután *Raernon*nal is kutyagoljunk el ide, és az őnála található példányokat is juttassuk hasonló sorsra. Lehetőleg ő legyen az is, akivel a bentlakókat értesítjük a nagyszerű eseményről (KOPOGJ AJTÓN). Az ajtóba vágott nyíláson kinyúl egy karmos kéz, és fölmarkolja a mérlegen talált ékköveket, majd miután visszahúzta őt a gazdája, az ajtó is váratlanul kivágódik — és olyan alaposan orrba vág bennünket, hogy abban a percben elveszítjük az eszméletünket. Bátyánk azonban az eszénél marad, és sikerül megfigyelnie az ajtó túloldalán felbukkanó, majd eltűnő csuklyás alakot... *Csattogó Protézis* volt az! Jól csőbe húzott minket a nyavalyás...

Ostobaságunkat átkozva szaladunk utána, ám a következő barlangban olyan mennydörgő hangerejű tengerzúgás csapja meg a fülünket, hogy menten belepusztulunk az iszonyú hangzavarba... Ezért is hoztunk magunkkal füldugót (VISELD FÜLDUGÓT). Egy hatalmas barlangcsarnokban állunk, aminek északi oldala a verőfényes égboltra és egy szikrázó tengeröbölre nyílik — a hullámok hátán pedig egy ősi gálya ring! Van itt egy kapcsoló is (NYOMD GOMBOT). Nocsak, úgy látszik, ez is a vámpír egyik szeretetteljes mesterkedése volt: a dübörgő morajlás egycsapásra normális hangerejűvé csöndesedik. A célját azért így is elérte vele a huncut koma, hiszen amíg mi ezzel szöszmötöltünk, addig ő a kristályaink segítségével szépen kihajózott a nyílt tengerre, és most aztán törhetjük a fejünket, hogy miképpen eredjünk utána. Nem kell sokáig tanakodnunk a dolgon, amennyiben eszünkbe ötlik, hogy van nálunk egy bizonyos trójai falovakat hívó síp, amelyet egy szegény, megboldogult farkasembertől örököltünk még valamikor a játék elején (FÚJD SIPOT). Nagyszerű eredmény: a kárpitozott faparipa épp a megfelelő helyre — a vízbe csobbanva — jelenik meg előttünk (ÜLJ FALÓRA). Ebben a pillanatban felbukkan a bejáratnál *Zelda*, a boszorkány, zöldre mázolt macskája, valamint néhány tétova tekintetű élőhalott kíséretében (aggódik értünk a drága, nehogy valami balhéba keveredjünk nélküle), valamint az időközben magához tért öcsikénk is csatlakozik a díszes társasághoz — azzal mi is kifutunk az óceánra. Néminemű cserekereskedelem lebonyolítása után (ADD WHISKAST *RAERNON*NAK, VF PUMPÁT) kezdhetjük azon is törni a kobakunkat, hogyan érjük utol az előttünk haladó hajót, ami mellesleg sokkal sebesebb nálunk, így meglehetősen gyors iramban távolodik. Annyira azért még nincs messze, hogy egy jólfejlett barbárkar meg nem tudná csáklyázni (KÖSD KÖTELET KAMPÓHOZ, DOBD KAMPÓT HAJÓRA). A kampó a korlátba akad, és a derekasan gyorsuló hajótest akkorát rándít a kötélen, hogy a váratlan lendülettől magunk is a tengerbe esünk. A kötelet persze nem engedjük el közben, így mind messzebbre távolodunk a barátainktól, akik vidáman integetnek utánunk... Nincs más hátra, mint előre (MÁSSZ HAJÓRA). Végre a fedélzeten állunk — ahol azonban legnagyobb meglepetésünkre egy teremtett lelket sem látunk. Találunk ellenben egy csapóajtót, amin leereszkedünk a hajókabinba, ahol egy rég nem látott jóbaráttal lesz újabb randevúnk (V VÁMPIR). Párviadalra hív ki bennünket a merész kis fogatlan (BESZÉLJ VELE). "Csak te meg én!" — mondja — "Szemtől szembe!" Na még mit nem! (EDD FOKHAGYMÁT ÉS LEHELJ VÁMPIRRA) Ettől elég hamar megváltozik a véleménye: ájultan puffan a lábaink elé. Gyakorlott hullarablók lévén tüstént kikutatjuk föllelhető értéktárgyait (VF PROTÉZIST). Rátapintottunk a lényegre: ez rejti magában a vámpír hatalmát, aki műfogsorától

megfosztva — akárcsak holmi kisnyugdíjas — tökéletesen ártalmatlannak bizonyul: olyan, akár egy fogatlan oroszlán. Megható színjátékkal a lábaink elé borul, majd fejét a padlódeszkákhoz verdesi, és így sopánkodik: "Könyö'göm, ne tedd eft ve'em! Add viffa a p'otévifemet, éf gavdaggá teflek!" Sajnos egyetlen szavát sem értjük, és ráadásul a társasága is feltűnően unalmassá vált az utóbbi néhány percben, felballagunk hát a fedélzetre szívni egy kis friss levegőt. A vámpír természetesen mindenhová alázatosan a nyomunkban kajtat, és hebegve könyörög a műfogsora után — ami egy idő után annyira idegesítővé válik, hogy ökölbe szorított jobbkezünk önkéntelenül is megrándul egy csöppet, s a protkó így egészen véletlenül a tengerbe pottyan belőle (DOBD PROTÉZIST TENGERBE). "Neeeee!" — visítja a vámpír, azzal kétségbeesetten utánaveti magát, hogy kihalássza a habok közül, és mentse, ami menthető, mi pedig kaján kárörömmel gondolunk arra, milyen kellemetlen is tud lenni olykor, amikor egy vámpír nem tud úszni... "Fegíppég!" — kiabál még a messzeségben egy egyre távolodó kis hangocska — aztán már csak a hullámok monoton zúgása hallatszik... Néhány napos hajókázás után kikötünk egy kopár kis szigeten, aminek különös jellegzetessége van: nem tudjuk elhagyni a környékét, mivel a szelek minduntalan visszafújják a hajónkat ide.
A szigetre lépve, hogy életünk továbbra se maradjon túlságosan szürke, mindjárt egy bömbölő sárkány trappol felénk. Egy igazi kalandor persze nem hátrál meg egy ilyen kis semmiség elől, hanem felajzza rettenthetetlen íját, és könnyedén leteríti vele az ádáz fenevadat (LŐDD SÁRKÁNYT PUMPÁVAL). A sárkány a szemei közé tapadt vécépumpától, nomeg az elcsépelt poéntól őrjöngve visszarohan oda, ahonnan jött. Hatalmas hősünk természetesen nem éri be ennyivel: minthogy a hüllőnek sajnálatos módon nyoma veszett, bosszúból kénytelen lesz az egész szigetet elpusztítani. Erre az innen nyugatra elhelyezkedő épület kiváló lehetőséget biztosít (RÚGD AJTÓT). A házikóban egy piros gomb található — a műszerfal körül azonban egy csomó zombi akadékoskodik, akik tehetetlenkedő tolongásukkal megakadályoznak benne, hogy közelebb jussunk hozzá (V ZOMBIK). Az öltözékükön található emblémák alapján hökkenten ismerjük fel őket: ez a játék kezdetén kihalászott idegen hajóroncs eltűnt legénysége! Szegények, miféle csúf véget értek — kárpótoljuk hát őket egyik kedves, régi csecsebecséjük visszaszolgáltatásával (ADD RÁDIÓT ZOMBIKNAK). Valamelyikük felismerni véli a szerkentyűt — nyilván az övé lehetett, amikor még élt -, azzal félrevonulnak az egyik sarokba rádiózni. Most már nincsenek útban (NYOMD GOMBOT). Mesterkedésünk nyomán ránkharsan egy megnyugtató, fémes hang, és így szól: "Figyelem! Önmegsemmisítés indul! Detonáció 3 perc múlva..." Nemigen ismerjük ezeket a furcsa kifejezéseket, de azért kényelmesen sétálva megindulunk a hajónk felé. A három percből hamarosan kettő lesz, majd egy, míg végül annyi sem marad, s mi boldog elégtétellel látjuk, amint előbb a házikó, majd később az egész szigetecske is apró darabokra robban. Az elszórtan található kisebb északi szigetecskék egyik központi szerepet játszó példányával volt dolgunk az imént, amelyek a területükön őrző-védő funkciókat ellátó, távirányítású sárkányok és vécésnénik révén voltak hivatottak elvágni országunkat a külvilágtól — ezt az egész védelmi rendszert most egyetlen gombnyomással hatástalanítottuk. A különös szélhatás is megszűnt, s a robbanás lendülete messzire ellöki innen a hajónkat, így akadály nélkül folytathatjuk az utunkat az óceánon át. Hogy merrefelé tartunk, arról egyelőre halvány sejtelmünk sincsen — de mindenesetre áttörtük a kordont, amelyen oly sok hajó fennakadt már előttünk. (halkan megjegyezzük: nem is volt olyan nehéz). Újabb párnapos tengeri utazás vár ránk (útközben látunk egy hatalmas transzparenst, ami tudatja velünk, hogy éppen elhagytuk valami Bermuda-háromszög területét), aztán egyszer csak feltűnnek a láthatáron egy csillogó metropolis: New Ork City felhőkarcolói. Kisvártatva behajózunk, és partra szállunk valami elhagyatottnak látszó rakparton — két darab túlbuzgó közbiztonsági alkalmazott azonban elállja a további utunkat.

*Raernon*ék ezalatt ugyancsak gondtalanul süttetik a hasukat a tengeren, mígnem lassanként partra sodródnak ők is. Pechjünkre épp egy üdülőkörzetben sikerül partot érnünk, ahol lelkesen integetve szaladunk a különös módon, mozdulatlanul a homokban heverő emberpéldányok felé. Baráti

üdvözlésünk azonban meglehetősen elutasító magatartásra talál: a mostanáig tetszhalottnak látszó fürdőruhás nénik és bácsik hirtelen rémülten felugrálnak, és hangosan kiabálva mutogatnak felénk. Egy darabig iszonyodva bámulnak ránk, aztán egyszerre ordítva berohannak a házaikba, és ajtót-ablakot bedeszkáznak előlünk... A velünk tartó élőholtak ekkor tanácstalanul összenéznek: nem értik, mi üthetett ezekbe a szerencsétlenekbe, amitől ennyire megrémültek (alighanem üldözési mániájuk van - ez az egyetlen logikus magyarázat). Egy darabig céltalanul lófrálunk a néptelen utcákon, majd szirénázást hallunk, és néhány ijesztő szerkezet érkezik, melyekből ideges kékruhás emberkék ugrálnak elő különös fémdarabokkal a kezükben, és valamilyen idegen nyelven ordibálnak nekünk. A vége persze az lesz a dolognak, hogy egy kellemes, hűvös helyen találjuk magunkat, csinos kis fémrácsok mögött... Na ezt az egyet már otthonról is ismerjük, és igencsak sérti az önérzetünket, hogy ismeretlen barátaink ekkora vendégszeretetet tanúsítanak irántunk. Cellánk előtt egy félénk, fiatal közrendőr poroszkál, és megrökönyödve szemléli a társaságot. Benne van az utolsó reményünk. Szerencsére a macska is velünk van, mely kifér a rácsok között, s ráadásul napok óta alig ettünk valamit. Macskaeledelünk csodálatos módon mégiscsak érintetlenül maradt — mondhatnánk például azt is, hogy direkt erre az alkalomra tartogattuk (DOBD WHISKAST RENDŐRRE). A dobozból kifröccsenő vitamindús tápanyag szétkenődik a rendőr öltözékén, a cicát pedig — megpillantva ezt — mintha ágyuból lőtték volna ki, úgy ugrik utána... Olyan derekasan lát neki a jóízű falatozásnak, mintha csak holmi reklámfilmben szerepelne éppen (azokat is éheztetik), s a lezajlott lakomára nemsokára csupán a rendőrbácsiból megmaradó néhány vérfoltos csontocska emlékeztet, ízlésesen leszopogatva, a sarokban... A skodri egy jóllakott böffenés kíséretében elegánsan berúgja nekünk a kulcsot a rácsok között (NYISD AJTÓT BÖRTÖNKULCCSAL), és máris újból szabadon garázdálkodhatunk. A rendőrség épülete előtt a bűnüldözési csúcstechnológia egyik jeles képviselője parkol (SZÁLLJ TRABANTBA). Fogalmunk sincs, mi mindent kell egy efféle kasztniban csinálni, de mivel láttuk már őket gurulni az utcán, természetesen megkíséreljük elindítani ezt is (INDITSD AUTÓT). Kíváncsian matatunk a műszerfalon, valamint az egyéb érdekes kallantyúk között összevissza, aztán egyszer csak döbbenten észleljük, hogy a különös járgány megindult alattunk... Most már nem lehet kiszállni belőle, és megállni sem tudunk, így rémülten kapaszkodunk a kormánykerékbe. Őrült ámokfutóként kacskaringózunk a városon át, feldöntve mindent és elgázolva mindenkit, aki és ami csak az utunkba kerül — mígnem egy mellékutcából kitekintve két darab gyanús fickót veszünk észre, amint éppen a bátyánkat molesztálják. Több se kell nekünk, feléjük hajtunk nyomban... A rendőrök üvöltve a tengerbe esnek, a Trabant pedig összetörve landol egy villanyoszlop tövében. Így most már senki sem keresztezi az utunkat: elindulhatunk a szomszédos utcán. Egy gyönyörű szép nyaralóhoz értünk, ahol a házőrzőként alkalmazott tüzes pillantású kertitörpe habozás nélkül pusztító erejű lézersugarakat lövell ránk a szemeiből... Kvarcóránk üvegfedelével azonban könnyedén visszacsillantjuk rá a végzetes pillantást (TÜKRÖZD LÉZERSUGARAT KVARCÓRÁVAL). A giccses díszítőelemről így teljes nyugalommal állíthatjuk majd a bírósági tárgyaláson, hogy voltaképpen önszemével vetett véget életének. Az épületben a program szerzőjéhez lesz szerencsénk, akit sajnos nem lehet lemé磨szárolni (BESZÉLJ ROBIVAL), ellenben kongratulációi kíséretében tudatja velünk, hogy a küldetést sikeresen teljesítettük, és most már tényleg csak egyetlen utolsó lépésre lesz szükség a tökéletes boldogsághoz — arra, amit ő sosem volt képes megtenni, és ezért miránk hárul ez a rettenetes feladat. Lássuk csak (V SZÁMITÓGÉP). Fejünket kidugva a képernyőből, döbbenten észleljük, hogy ebbe a gépbe is ugyanaz a program van betöltve, amelyben mi magunk is szerepelünk, így valójában nem is mi irányítjuk a programot, hanem az vezérel minket. Sőt, hogy a dolog még átláthatatlanabb legyen, mi magunk is csak ennek a játékprogramnak a kivetített alkotórészei vagyunk, azaz nem vagyunk egyéb, mint egy egyszerű byte-sorozat a memóriában, miközben ugyanazokat a byte-sorozatokat irányítjuk, amelyek valójában mi vagyunk, és akik közben bennünket manipulálnak... Ennek a skizofrén állapotnak haladéktalanul véget kell vetni, mielőtt még meggondolnánk magunkat... vagy ők meggondolnának minket... vagy... (KAPCSOLD KI SZÁMITÓGÉPET)

Ami ezután következik, az egy rendkívül zavaros história, s mivel senki elől nem óhajtjuk lelőni az utolsó poénokat, most inkább fenyegető hallgatásba burkolózunk. Meg egyébként is, rettenetes kétségek gyötörnek: mindezek után sem kaptunk megnyugtató választ arra a kérdésünkre, vajon valóban csak egy nyavalyás byte-sorozat vagyunk-e a memóriában?!...



Patton vs Rommel

1987-ben készült eme "gyönyszem". Személyesen *Chris Crawford* védjegyével, *Hal Rushton* és a ***Sculptured Software*** keze(i) által.

STORY:
1944. nyara, **Normandia**. A II. világháború egyik legvéresebb korszaka. Mindenhol megindult a szövetségesek előrenyomulása. *Hitler* és legmegszállottabb vezérei még bíznak a **III. Birodalom** valóraválásában.
A sikeres **normandiai** partraszállás után (amely teljesen felkészületlenül érte a német vezérkart, az információik ellenére... ők ugyanis 150-200 kilométerre, a **Somme** folyó torkolata és a belga határ közötti partszakaszon várták a partraszállást) a gyors előrenyomulás pár nap múlva megtorpant.
A szövetségesek haditerve a következő volt: a németek főerőit a keleti szárnyon lévő 2. brit hadsereg arcvonalára vonták, hogy nyugaton nyerhessenek teret és az 1. amerikai hadsereggel könnyebben törjenek át (a keleti szárnyon (**Caen** környékén) nem volt fontos a területnyerés).
Július 18-án indult meg (keleten) a 2. hadsereg páncélosaival a **Goodwood-hadművelet**, de ez kudarcba fulladt az összpontosuló német erők miatt. A szövetségesek előrenyomulását nehezítette a kedvezőtlen időjárás is.
Montgomery tábornagy, az angol csapatok vezére újabb tervet indított el, a **Cobra-hadművelet**et, amely (késéssel) július 25-én kezdődött el. Három fontos támadási pontja volt: **Caumont**-nál, az **Orne** folyónál, valamint **Caen** és **Falaise** közti felföldön.
Patton (az amerikai hadtestek irányítója) jelentős sikereket ért el a nyugati szárnyon, ám a döntő sikerek előtt a vezérkarban belső ellentétek alakultak ki. Ez hátráltatta az előrenyomulást, de végül augusztus 11-én a **normandiai** ütközet végleg eldőlt, és a félelmetes hírű *Rommel* ismét vereséget szenvedett (sőt, meg is sebesült). A **normandiai** partraszállás végleg megpecsételte a német hadsereg reményeit.
A mi feladatunk, hogy valamelyik felet irányítva eldöntsük a **normandiai** harcokat. A program a július 26-a és augusztus 12-i időszakot foglalja össze.

GAME:
Némi töltögetés után megcsodálhatjuk a címképernyőt, majd elénk tárul a főmenü (**Side to Play**):
Bal oldalt:
- **ALLIED**: A szövetségesekkel kívánunk lenni (így együttes erővel a gonosz angol-francia-amerikai csapatok megpróbálkozhatnak szegény ideiglenesen állomásozó német hadseregek likvidálásával).
- **GERMAN**: Ebben az esetben a német csapatokat irányítjuk, és célunk megakadályozni a szövetségesek előrenyomulását.
- **TWO PLAYER**: Igazi izgalom vár arra a két (egy) személyre, aki ezt az opciót választja.

Jobb oldalt:
- **LEVEL**: A játék nehézségét állíthatjuk be saját szájízünknek megfelelően: **Beginner/Intermediate/Expert** (**kezdő/közepes/haladó**). Ezzel mondjuk ki is merült a választék. Lapozzunk tovább a **START** opcióval.

A képernyő:
Pár pillanat/perc múlva megjelenik a játéktér. A képernyő 2/3 részét a térkép(részlet) tölti be. Akinek színes TV-je van, az keveset, akinek fekete-fehér TV-je van, az még kevesebbet fog érteni/látni az egészből. A sok színes pöttyöcske következtében egészen tűrhető térkép jött össze.
A **rajzjelek** nem sok gondot fognak okozni: a fehér pöttyök a városok (van kicsi meg nagy...), a fehér vonalak az országútak.

A **térkép** mellett található:

- Legfelül a dátum. A buli júli 26-án kezdődik, pontosan 00:00-kor. Ebből logikusan következik, hogy egy-egy körben az aznapi lépéseket állíthatjuk be.
- Ez alatt van az **időjárás**. Nem sokat befolyásol azzal, hogy az idő **Clear/Overcast/Cloudy (tiszta/esős/felhős)**.
- Alul található a **pontszám** (ez gyakran lesz mínusz).
- Alatta a nagy térkép kicsiben. Azaz az egész **Normandia** térképe. A benne lévő négyzet (keret) elmozgatásával tudjuk beállítani a fő képernyőn lévő részlet térképet. Ezen a térképen jól láthatóak a seregek és a városok.
- A **térkép mellett** van pár ikon, ezekkel megtekinthetjük saját egységeink mozgásának irányát, adatait, stb.
- **Legvégül** még van 2 (3) opció. Két játékos esetén jelenik meg a harmadik opció: az **EDIT** (lásd később). Egyébként mindegyik opcióból a **RETURN** utasítással lehet kilépni.

GAME menü:

Itt tudjuk elkezdeni (**BEGIN**), befejezni (**END**) a lépést/a kört. A **LOAD** és a **SAVE GAME** egyértelmű (külön lemez kell az állásoknak). Legutolsó pontja a **QUIT GAME**, amivel befejezhetjük a reménytelen szenvedést, elkerülhetjük a megalázó vereséget. Szóval újrakezdés.

OPTIONS menü:

A második menü az **OPTIONS**. A **TOWNS** alponttal megnézhetjük a városokat. Természetesen, ami fehér keretben van, azt a szövetségesek szállták meg, ami pedig fekete, azt a németek (ha másmilyen színű is lenne, akkor azt a francia-román szövetséges csapatok...)

Az **ALLIED** és a **GERMAN ZOCs** ikonokkal megtekinthetjük a seregek hatáskörét (a szó legszorosabb értelmében).

Az utolsó három menüponttal ki-, illetve bekapcsolhatjuk a hangot/csipogást (**SOUND**), az animációt (**ANIMATE**) és a tanácsadást (**ADVICE**). Az utóbbi csak egy játékos esetén.

EDIT menü:

Sajnos (?) ez csak akkor választható, ha ketten játszunk, úgyhogy a gépet nem tudjuk ezzel szivatni. Miután betöltődött a szerkesztő, először beállíthatjuk, hogy kit módosítunk (**GERMAN/ALLIES**). Ezalatt van még 5 választási lehetőségünk:

- **GAME**
- **COMBAT**
- **MODES**
- **RAISE DEAD**
- **OR SELECT A UNIT**

GAME: Ennél a menüpontnál újabb választási lehetőségek jelennek meg:

LAST TURN: Itt az utolsó napot állíthatjuk be (aug. 4-6-8-10-12.)

AMERICAN REPLACEMENT: Az USA utánpótlását határozhatjuk meg (256-512-1024-2048-4096).

BRITISH REPLACEMENT: A brit utánpótlás mértéke (32-64-128-256-512).

GERMAN REPLACEMENT: A német utánpótlás ugyanannyi lesz, mint a brit.

COMBAT: Egyértelmű, a küzdelemben manipulálhatunk. Három választásunk van ebben az esetben:

FLANK ADVAN.: Beállíthatjuk, hogy mekkora legyen a támogatás, erősítés: NONE-150-200-300-400%.
BLOODINESS: A vérszomj, harcikedv mértéke határozható meg: 25-50-100-200-400%.
AIR STRENGTH: A légitámogatás, légierő mértéke: 25-50-100-200-400%.

MODES: A harmadik menüpont a legkellemesebb. Itt nyolc pont közül választhatunk.
ROAD MODE: Az országúton való közlekedés adatait módosíthatjuk.
- **MOVE SPEED**: Mozgás sebessége (16-24-32-40-48).
- **ATTACK POWER**: A támadás erőssége úton (12-25-50).
- **DEFEND POWER**: A védekezés erőssége (12-25-50-100).
- **BREAK POINT**: Az egység megsemmisüléshez szükséges találat (70-80-90-100).
- **VULNERABLE**: Sérülés mértéke (4-8-16-32-64).

MOBILE DEF.: A mozgás közbeni védekezés adatait módosíthatjuk. Ebben (és a többi menüpontban is) ugyanazokat állíthatjuk be, mint a **ROAD MODE**-nál, csak kisebb vagy nagyobb értékeket.
STANDARD DEF.: Egyszerű, természetes védekezés adatai.
STATIC DEF.: Stabil védekezés adatainak változtatása.
MOBILE ATT.: Mozgó egység támadásának az erősségét állíthatjuk be.
STANDARD ATT.: Védekezéskor adódó ellentámadás adatainak beállítása.
STATIC ATT.: Álló helyzetből való támadás jellemzőinek meghatározása.

RAISE DEAD: Elhunyt csapatunk/csapataink feltámasztása.
SELECT A UNIT: Az utolsó pontban egy kiválasztott egységet tudunk módosítani. A nyílakkal beállíthatjuk a mozgásának irányát.

Az ikonok alatt látható a **sereg neve**. Ezt átírhatjuk egy szimpatikusabbra (12 karakter).
Ez alatt található a **sereg típusa**. Ez lehet **INFANTRY** (gyalogság) vagy **ARMORED** (páncélosegység). A gyalogosok majdnem fele olyan gyengék, mint a tankok!
A **MEN** ikonnal beállíthatjuk az emberek számát, a **TANK**-kal a páncélosok számát.
Ez alatt ugyanúgy meghatározhatjuk, hogy hány ember és tank legyen harcra kész.
Az **ARRIVE** utasítással a bevetés dátumát módosíthatjuk (júl. 25 - aug. 12., vagy **NEVER** - soha).
Ebből a menüpontból a **DONE** utasítással léphetünk ki.

EXIT:
Győzelem esetén megjelenik a címképernyő, és közlik velünk, hogy **Allied/German Marginal Victory**. Ennyi.

Néhány tanács:
- Néha nem árt az úton közlekedni, mert az egy kicsit gyorsabb.
- Nem véletlenül lehet "darabosan" mozgatni az egységeket! Ezt használjuk ki a támadásnál, védekezésnél is!
- A legyengült menekülő seregeket vagy üldözzük, vagy ne. De ha nem, akkor előfordulhat, hogy visszafoglal egy védtelen várost!
- Ne számítson senki hosszú állóháborúra, az a pár nap nagyon hamar eltelik.

Végezetül sok sikert kívánunk mindazon megszállotaknak, akik e kevés variációk ellenére leülnek (az elég tűrhető játékmenetű) progival játszani!



WASTED TIME

Előszóként: szeretnénk megköszönni azt a sok levelet, amit a játékkal kapcsolatban írtatok. A legtöbből az derült ki, hogy a játékosok általában eljutnak az utolsó helyszínig, aztán ott rendre képtelenek továbblépni. Ennyi idővel a megjelenés után, úgy hisszük, már le lehet lőni a poént. Lássuk:

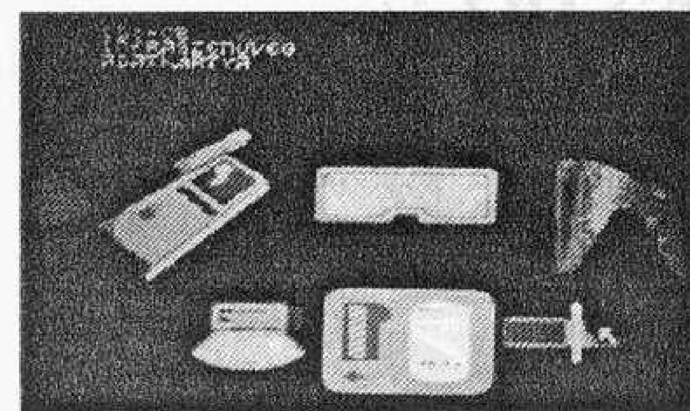
Még a kezdés előtt az irányításról: a játékot alapvetően joystickkel lehet vezérelni, alig egy-két helyen kell a billentyűzethez nyúlni. A joystick viszont helyettesíthető joystick-módban használt egérrel, és egy ikonvezérelt kalandról lévén szó, az utóbbi kényelmesebb megoldás. Az egér joy-módba kapcsolásáról a játék eredeti ismertetője ad információt...

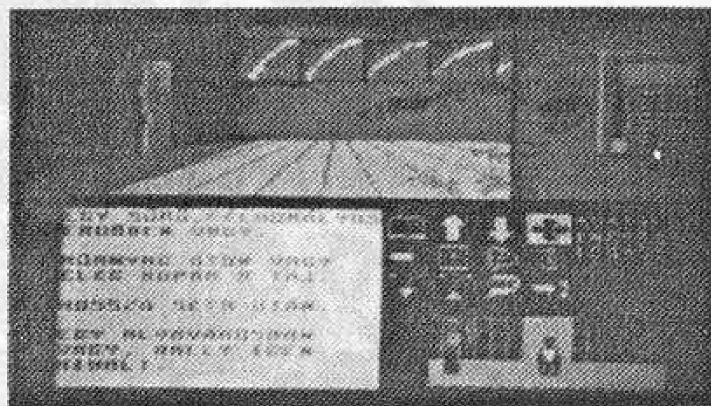
A rövid töltés után bejelentkező introt a tűzgombbal átléphetjük. Ezután egy rövid bevezető következik, amelyben egyrészt eldönthetjük, hogy angol vagy magyar nyelven szeretnénk olvasni a játék üzeneteit, másrészt megtudhatjuk, hogy nekünk kell megmentenünk az egész Földet (csak szépen, sablonosan...), harmadrészt kiválaszthatjuk azt a négy tárgyat, amelyet a Föld megmentése érdekében elvégzendő kis időutazásunkra magunkkal óhajtunk vinni. Mi javasolnánk az adatkártyát (az a játék célja, hogy azt a megfelelő helyre juttassuk), az idő-cb-t (valahogy haza is kell jönni), valamint az infra-szemüveget (arra meg egyszerűen szükség lesz). A 4. tárgy fakultatív jellegű, mindenki válasszon kedve és vérmérséklete szerint.

Megszemlélhetjük hősünket teleportálás közben, majd ismét egy kevés töltés, és már indul is a játék. A következőképpen néz ki a képernyő:

- A felső felét elfoglalja egy multicolor kép, amely az adott területet jellemzi, ahol éppen tartózkodunk. Kezdetben ez egy sűrű, félhomályos erdő.
- Alul baloldalt kapott helyet a szövegablak, itt fognak a játék üzenetei megjelenni.

- A képernyő fennmaradó negyedében kaptak helyet az ikonok, a tárgylista, valamint egy kis képecske, ahol a különféle akciókat végezhetjük. Hősünk ott ácsorog a közepén, és bambán bámul ránk...





Az ikonok:
Felső sor:
- **Inventory**: Itt megkaphatjuk tárgyaink teljes listáját, valamint ismertetésüket.
- **Take**: Ezzel az ikonnal vehetünk fel tárgyakat. Tárgyat akkor vehetünk fel, ha hősünk mellett (baloldalt) látunk egy kis köralakú izét (a "pontos" megfogalmazás ellenére fel fogjátok ismerni...), és még nincs nálunk 7 tárgy. Figyelem! Ha a pozíciónkban 5-nél több tárgy van, akkor csak az első 5 jelenik meg felvételre!
- **Drop**: Az előző ellentéte, a tárgylistából letehetünk egy tárgyat vele. A tárgy később újra felvehető (ld. egyetemi oktatás, kreditrendszer, bukott vizsga esetén).
- **Move**: Hősünk ezzel mozoghat. Az irányítás joystickkel egyértelmű, arra megy, amerre húzzuk. Egérrel ez így kissé körülményes lenne, ezért a '**Return**' billentyű megnyomására néhány nyilacska kerül elő, amelyekre clickelgetve mozoghatunk. A '**Return**' újabb megnyomására ismét a joystickes módba kerülünk. Kilépés joy esetén tűzgombbal, nyilak esetén az alsó ponttal.

Középső sor:
- **Attack**: Szerencsétlen felebarátainkat támadhatjuk meg ezzel az ikonnal. Csak akkor működik, ha valaki áll ugyanabban a pozícióban, mint mi. Ekkor ki kell választanunk egy tárgyat, és ezzel a tárggyal végrehajtódik a támadás, még ha a tárgy egy tekercs WC-papír is...
- **Disk**: A szokásos opciók. **Save/Load** esetén meg kell adnunk az állás nevét (a játéklemezre lehet menteni), **Quicksave/Quickload** a memóriát használja mentésre/töltésre, **Restart**tal újrakezdhetjük a játékot (vigyázat, ugyanazokkal a tárgyakkal indulunk, amiket az időutazáskor hoztunk), **Quit**tel kiléphetünk, végül a **Continue**-ra való clickeléssel folytathatjuk a játékot.
- **Use**: Szokás szerint ez a leggyakrabban használt ikon. A pointer a tárgymezőben és a mozgásmezőben is mozoghat. A következő lehetőségek vannak:
  - **Tárgy használata**: Dupla click a tárgy nevén.
  - **Környezeti elem használata**: Lefelé a tárgymezőből a mozgási képecskére jutunk. Itt kattintsunk a használni kívánt dologra.
  - **Két tárgy használata együtt**: Clickeljünk mindkét tárgyra.
  - **Tárgy használata egy környezeti elemen**: Először click a tárgyra, majd le, aztán click a megfelelő elemen.

- **Look**: A környezetünk egy darabkáját vizsgálhatjuk meg a segítségével. A '**Return**' megnyomására visszakapjuk a helyszín leírását.

Alsó sor:

- **Open**: Ezzel az ikonnal ajtókat nyithatunk ki. Az észak felé látható ajtókkal nincs is gond, de a délieket ugyanúgy kis nyilacska jelzi, mint a sima átjárót. Ezért, ha valahol nem tudunk a nyilacska ellenére dél felé menni, akkor az a nyíl egy zárt ajtót jelképez.
- **Close**: Az előző ikon ellentéte, egy ajtó bezárása.
- **Talk**: Csak akkor él, ha van valaki a közelünkben. Kis csevelyt folytathatunk vele.
- **Give**: Szintén akkor él, ha valaki van mellettünk. A kiválasztott tárgyat átadja az illetőnek, aki azt általában zsebreteszi, úgyhogy vigyázzunk, mit adunk oda!

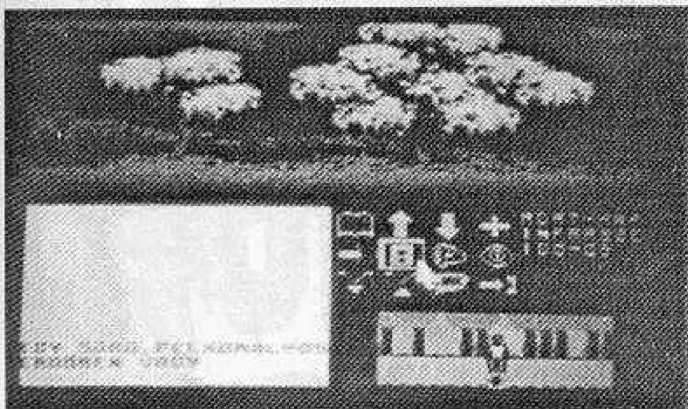
A megoldás megkezdése előtt még valami: nem láttuk sok értelmét térképek közlésének, mert sok helyet elvennének, és nem vészesen bonyolultak. Az útbaigazítást mindig megadjuk majd arra vonatkozóan, hogy éppen merre kell menni. Azonkívül mindenki úgy pakolja a tárgyakat, ahogy neki tetszik, mi nem fogunk kitérni a tárgylimittel kapcsolatos problémákra.

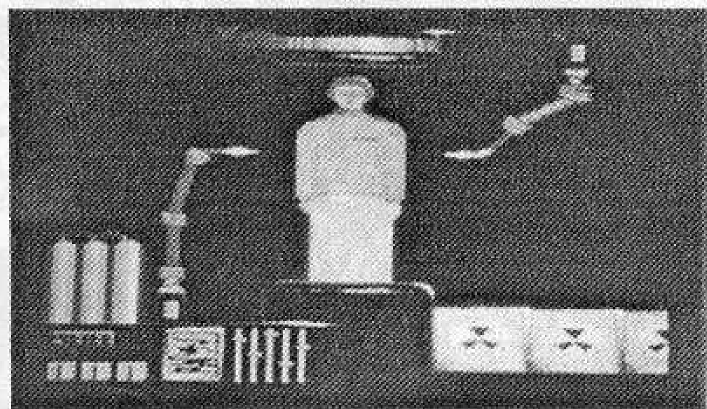
Kezdetben tehát egy erdőben ácsorgunk. Első dolgunk valami kaja után nézni. Egy tojás leledzik az egyik ösvény végén (**3xK, D, 2xNY**), de hősünk az intenzív szagra való tekintettel nem hajlandó elfogyasztani. Nem baj, jól jön, ha majd tüntetni megyünk... Van egy adag hús is valahol (**2xK, D, NY, D, 2xK, D**), ezt már hősünk is jobban értékeli, meg is eszi, majd meg is hal, ugyanis az illető hús romlott volt... Talán nem is zabálni jöttünk ide... Keressük meg inkább az ásót (**3xK, É, NY, 3xÉ, 4xNY** a kezdő kereszteződéstől), majd hagyjuk itt ezt a nyavalyás erdőt, mielőtt végképp eltévednénk (**4xK, 3xD, K, D, 3xK, É, K, 2xÉ, K**).
Egy széles műanyag útra sikerült kikeverednünk. Itt most némi sétálásnak nézünk elébe, egészen a kereszetezősdésig tegyük ezt, majd forduljunk délnek.
Hamarosan egy szeméttelepre érkezünk. Rövid bolyongás (**2xNY, 2xD, K**) után egy legatyásodott motort találunk. Miután kigyörködtük magunkat benne, és elhatároztuk, hogy ide még visszajövünk, haladjunk tovább (**K, D, 2xK, É, 2xK**). Egy szemétkupac előtt ácsorgunk. Az info azt mondja róla, hogy büdös és visszataszító — akkor talán túrjunk bele kicsit. Túrásra legalkalmasabb szerszám az ásó, de ennek ellenére nem találunk semmit. Akkor talán próbáljuk még egyszer... Még mindig semmi. Harmadszorra azonban sikerül egy kalapácsot kibányásznunk a hulladék közül. A kutató kedvű játékost több meglepetés is várja a különféle szemétkupacokban, számunkra csak sapka (**D, NY, 2xD, K, D, K**) és az áramkör (**NY, É, 3xNY, 2xD, NY**) lesz fontos. Ezután akár el is hagyhatjuk a szeméttelepet (**K, 2xÉ, 2xNY, É, NY, 4xÉ, 2xK, É**).
A sok szemét után folytassunk utunkat észak felé, ameddig van út, majd forduljunk keletnek. Egy idő után egy tárgyra lelünk az úton, egy adatkártyára, ezt gyűjtsük be, és folytassuk utunkat az alvóvárosig. Itt most nem teszünk hosszabb látogatást, rögtön átruccanunk a parkba (**3xÉ, K, É**). A parkban rengeteg érdekes dolog van, pl. az északi részen egy gyönyörű tó, de számunkra csak két dolog fog jelentőséggel bírni: a keleten lévő átjáró a csatornarendszerbe, valamint a délen lévő földkupac (**2xÉ, 6xNY, 2xD**). Itt rutinosan ássunk háromszor. Hát nem nyert... Próbálkozzunk újra, és az ötödik kísérletre előkerül egy oxigénmaszk. Kicsit piszkos, de azért használható... Hagyjuk el a parkot (az előző irányok megfordítása remélhetőleg senkit nem állít megoldhatatlan probléma elé...), és fedezzük fel az alvóvárost.
Először keressünk meg néhány tárgyat: egy fűrészt (**2xK, 6xD, K, É, K**), egy kreditkártyát és egy igazolványt (**NY, D, 2xK, 3xD, K, É, K**). Most, hogy már rendelkezünk konvertibilis fizetőeszközzel, látogassuk meg a helyi automatát (**NY, D, 2xNY**). Először vegyük fel a parlagon heverő holokártyát, majd a kreditkártyát inzertáljuk a gépbe, és máris választhatunk, hogy egy csípőfogó, avagy esetleg egy franciakulcs boldog tulajdonosává óhajtunk válni. A csípőfogó ugyan igen hasznos dolog, de mi mégis a franciakulcsnál maradunk...

Emberünk már valószínűleg depressziót kapott a sok egyedülléttől, ideje társaság után nézni. Ilyesmit a városban találunk (**3xNY, D**, majd **2xNY, D**). Csevegjünk picit az illetővel... Megtudjuk, hogy sajnálatos módon rossz a memóriája, de azért lehet segíteni a dolgon, az ajándékok sokkal jobb hatással vannak rá, mint pl. a Cavinton... Üssük fejbe az ásóval, hátha attól megoldódik a nyelve... Nem oldódott meg a nyelve, az egész ipse meghalt. Akkor inkább mégis az ajándékozás... Adjuk neki a kreditkártyát (nekünk már úgysem kell), aztán pl. a húst (hehe...), mire elmondja, hogy manapság túl nagy a tudósok hatalma, és a közelben lévő bázist szinte lehetetlen elérni, de azért van egy kiskapu: a csatornarendszer. Apró problémát fog jelenteni a bázist védő energiapajzs, ami pillanatok alatt ropogósra süti az óvatlan kalandort, de ez már a mi bajunk (érdekes... honnan olyan biztos benne ez a krampusz, hogy mi be akarunk menni?). Ezután mást már nem tudunk kihúzni belőle, úgyhogy rosszindulatúak le is üthetik pl. a kalapáccsal, de valószínűleg bánni fogják később... A városban találunk még egy műanyag-olvasztó berendezést (kézi kivitelben) (**É, NY, 4xD, 2xK, D, K, D, NY**), valamint egy kulcsrazárt ajtót (**K, É, NY, É, 2xK, 4xD, 5xK, D, K, É, K**). A kulcsot nemsokára megtaláljuk, most hagyjuk el a várost kelet felé (**NY, D, 4xK**).
Az úton tovább keletre, és ahol az út dél felé fordul, ott megtaláljuk a kulcsot. Nem kell visszarohanni még a városba, folytassuk utunkat dél felé.
Hamarosan egy nagy transzformátorházba érkezünk. Először egy uniformist teszünk magunkéva (**D, 8xK, É**), majd megkeressük az egész hely szívét, ahol néhány kapcsolót kell kikapcsolnunk (**6xD, 4xNY, 4xÉ**). A kapcsolótáblára szálljunk rá, a kikapcsolási sorrendet pedig nézzük ki az eredeti példányhoz mellékelt füzetecskéből. Ezután az eddigi útvonal mentén el is hagyhatjuk a trafóházat.
Az úton battyogjunk be a városba, és tegyünk kis kitérőt dél felé a gyárba (**NY, 2xD, K, D**). A gyárban is vidám dolgok várnak a vállalkozó kedvű kalandorra, de minket most csak az oxigéntank érdekel (**D, 3xNY, É, 2xNY**). Menjünk vissza a városba, ahol most felkeressük a bezárt ajtót (a városban **NY, 2xÉ, 2xNY, É, K**). A kulcsunk pontosan beleillik a zárba, továbbhaladva (**É, 2xK**) egy terminálra lelünk. Ide pakoljuk be a holokártyát és az adatkártyát, mire a faliszéfből előkerül egy aranyrúd. Ezzel mi nem sokat tudunk kezdeni, viszont amnézia-gyanús barátunk valószínűleg örülni fog neki (**2xNY, D, NY, D, NY, É, NY, 8xÉ, 7xNY, D**). Örül is, és cserébe kapunk egy fantasztikus zöld spray-t. Hálából fújjuk le az urat vele, aki rajtaütésszerűen elalszik... Hmmm... Talán jó lett volna valamire az a spray... Inkább ne pocsékoljuk el a doboz tartalmát (a kalapáccsal azért fejbecsaphatjuk barátunkat...), inkább forduljunk az erdő irányába (**É, NY, 4xD, NY**). A már ismert úton haladjunk addig, amíg egy tárgyra nem bukkanunk. Ezt a tárgyat azonban nem tudjuk felvenni, egy behatóbb vizsgálat kideríti, hogy tulajdonképpen nem is tárgy, hanem a rejtélyes módon deformálódott sztráda egy darabja. Vágjuk le a fűrésszel, és olvasszuk meg az olvasztóval. Ekkor egy megmagyarázhatatlan módon sokáig képlékeny állapotban maradó műanyagot kapunk.
Itt az ideje, hogy meglátogassuk kedvenc motorunkat a szeméttelepen (**7xNY, 2xD**, majd **2xNY, 2xD, K**). Szegény motort most megszabadítjuk utolsó használható részétől a franciakulccsal: egy dróttól. Most akkor kezdjünk súlyos gondolkodásba. Van ugye egy darab madzagunk, valamint egy majdnem kész áramkörünk. Ha a madzagot beledugjuk az áramkörbe, akkor egy kész áramkört kapunk, de önmagában egy áramkörrel nem megyünk semmire, egy valamirevaló berendezésnek tokja is van, ezt most az olvadt műanyag fogja képezni. Kicsit talán furcsa, hogy ennyi komoly szerelési munkálat után egy elektromos álkulcsot kapunk...
Menjünk most a parkba, annak is a keleti kijáratához (a parkban **2xÉ, 5xK**). Ha valaki siet, az bemehet azonnal, de esetleg megfullad megfelelő búvárszerelés híján. Szerelésként megteszi az oxigénpalack és az oxigénmaszk. Ha most bemegyünk, akkor meg az lesz a baja a programnak, hogy nem látunk egy kukkot sem, és sikeresen megrongálunk néhány csövet, amelyekből olyan löttyök jönnek ki, hogy gyorsan eltávozunk e világból... Biggyesszük az orrunkra az infraszemüveget is, és ekkor már sikeresen közlekedhetünk a csatornákban is. Azért a csöveket továbbra sem árt békénhagyni... A kijárat megtallálása nem nehéz (**2xK, É, K, É, 2xNY, É**). A szabad levegőn boldogan indulhatunk kelet felé, aztán kevésbé boldogan belefuthatunk egy energiapajzsba... Ezek

szerint van még egy kijárat a csatornákból (a csatornarendszer bejáratától **5xÉ, 2xK, É, K, É**). Ugyan itt is egy pajzson keresztül visz az út, de ezt már hatástalanítottuk a transzformátorházban. Az út keleti végén van a bázis bejárata.

A bázisra belépve a barátságos őr bácsi rögtön belénk is durrant egyet. Talán nem kéne búvárnak álcázva belépni... Tegyük le az oxigénmaszkot, a palackot, valamint az infraszemüveget, és próbáljuk így. Hát nem lelőtt megint a marhája! Rövid gondolkodás után ki lehet deríteni, hogy álcázás szükségeltetik. Álcázásnak megfelel a szerelőruha, kiegészítésnek csapjuk a fejünkbe a szemétben talált sapkát, esztétikus látványt fogunk nyújtani. Az őr most már nem lő le belépéskor. Hanem amikor tovább akarunk menni... Kommunikációs kísérleteinkre közli, hogy nem kéne engedély nélkül szaladgálnunk errefelé. Véletlenül van nálunk egy igazolvány, mutassuk meg neki. Hmmm... Ha valaki tetőtől talpig szerelőnek álcázva egy tudósigazolványt lobogtat, akkor ne legyen túlzottan meglepve, ha lepuffantják...





Az őrrel szemben mindenképpen drasztikus eszközökhöz kell nyúlnunk, de gyorsnak és váratlannak kell lennünk, különben vagy lelő, vagy odacsődíti a kollégáit. Erre lesz jó a városi bácsikától (nyugodjék békében) kapott gázspray. Egy fújás, egy elhaló kiáltás, és végre szabadon mászkálhatunk a bázison! Első dolgunk a tűzjelző megkeresése lesz (**6xK, É, K**). A tűzjelző él és virul, de valaki ellopta a hozzá rendszeresített kalapácsot. Nem baj, van nekünk sajátunk! (Még véres...) Törjük be a tűzjelzőt, amivel sikeresen eltávolítottuk az őrt a célunkat képező terminál mellől. Irány a terminál (**NY, D, 4xNY, 3xÉ, 2xK, 3xÉ, 2xNY, 2xÉ, 2xNY, 3xÉ, 2xK, 2xÉ, 3xK, 2xD, 2xK, 3xD, 2xNY, É, K, É, 2xNY, É**). Itt állunk a célt rejtegető ajtó előtt. Egészen furcsa módon zárva van, de egészen véletlenül van nálunk egy elektromos álkulcs, ami egészen meglepő módon egészen kinyitja. Lépjünk be (aztán próbáljunk meg kilépni, de az úgysem sikerül), és araszoljunk egyet nyugat felé. A terminlállal ne cselekedjünk semmi destruktívat, inkább tegyük bele a kártyát a kutatási eredményekkel, és szóljunk haza az idő-cb-n, hogy meglennénk. Congrats...

Következik az Endsequence, amiből kiderül, hogy minden szép, meg minden jó, és a készítők rendhagyó módon nem fenyegetőznek a folytatással, úgyhogy lehet kilépni, és betölteni valami idegnyugtató shoot'em up-ot...

Értékelést nem írunk **(nem fogom a saját kreálmányunkat értékelgetni — Bryan)**, azt majd mindenki maga. Reméljük, kis leírásunk sokaknak segített. A játékban vannak még egyéb hülyeségek, ezek megtalálásához jó szórakozást kívánunk...



Bocsánatot kérek, de átrepültem a PC-s játékok 3. c. könyvbe...

Flipper Szimulátorok fejezet

CHAOS ENGINE



Valamikor a múlt században egy űrrel, idővel és korai számítógépekkel kísérletező tudós különös gépet hozott létre. Bár a gép primitív volt, rendkívül erőteljessé vált, és alkotója ellen fordult. Szörnyű hatalma, mellyel meg tudta rontani az időt és teret, kikerült az ellenőrzés alól. A káosz fellege ereszkedett a világra, emberek és állatok alakultak szörnyű bestiákká. Hamarosan látszottak az eredmények. Ekkor azonban hat keményöklű zsoldos lép a színre...

Ezzel a kerettörténettel indul a ***BitmapBrothers*** új játéka, amely egyben véleményünk szerint minden idők legjobb akciójátéka. A cég eddig is ontotta a jó anyagokat (***Gods, Speedball 2***), de ezzel aztán megfogták az Isten lábát. A grakika káprázatos, a zene hangulatos, a játékmenet pergő - mi kell még?

Lássuk kissé alaposabban a dolgokat. Mint a bevezetőből kiderült, hat szereplő közül választhatunk. Ez eddig rendben is van, de most jön a csúcs ötlet: a játékban ugyanis a hatból mindig ketten szerepelnek, ebből az egyiket mi irányítjuk, a másikat haverunk vagy a gép. Óriási élmény, mikor gép által irányított társunkkal szórjunk szét ellenségeink sorait, összeszokott párosként osztva meg a bonus cuccokat. Egyébként a hat karakter mindegyike egyedi fickó, saját speciális képességekkel. Lássuk őket!

- *MERCENARY*: Kissé őrült kinézetű fickó. Három különleges képessége lehet. A fegyvere egy golyószóró, ami nem túl erős, viszont felfejlesztve elég széles területre hat. Egyébként tulajdonságait tekintve átlagos fickó.
- *BRIGAND*: Szimpatikus fiatalember, mindenkinek átvágja a torkát. Elég jó karakter, különleges képessége, a repülő kések mellé még kettőt szerezhet. Egyébent kissé gyenge a fizikuma.
- *GENTLEMAN*: Igazi úriember, frakkban rohangál és robbanótöltetes pisztolykájával teszi hidegre ellenségeit. Speciális képessége a térkép, mely az első játszmáknál nagyon jól jön, mikor még nem ismerjük a terepet. Még három spéci képességet szerezhet be mellé, azok is nagyon hatásosak (pl. szörnycsali, szörnyvisszaverő). Erőnléte nagyon gyenge, pár találattól kiterül,

viszont igen mozgékony, s ezért jól tudja kerülgetni a lövéseket. Emellett intelligens is. Na, abból, hogy mennyit írtunk róla, talán már ki is derült, hogy őt tartjuk a legjobbnak...
- *NAVVIE*: Tengerészgyalogos. Lomha, de erős, kacagva kibír több találatot is. Fegyvere pokoli erős, és az övé feljeszthető fel legerősebbre. Csak két különleges képessége van, de azok rendkívül romboló hatásúak (az első példáulegy bomba, ami mindenkit kiirt a ké pernyőn). Ha vele játszunk, lehetőleg ne válasszunk magunk mellé túl gyors társat, mert felszedi előlünk az összes extrát!
- *THUG*: Kopasz vadember, tulajdonságai alapján a tengerészgyalogos testvére is lehetne. Lassú és buta, de rendkívül szívós. Ha társnak visszük, jó 'töltelék' lehet, aki felfogja az ellenség lövedékeit.
- *PREACHER*: Pap. A szívóssága nevetséges, de nagyon gyors és ő a legokosabb. Fegyvere egy lézerpisztoly. Különleges tulajdonsága az elsősegély, ami nagyon hasznos, hiszen ez az egyetlen módszer (a néha előforduló energianövelő kaják mellett) életerőnk visszanyerésére. Szerintem ideális kísérő, bár elég ravasz, és néha hajlamos ránk hagyni az egész balhét...

A bölcsesség csak a számítógép által irányított játékosnál fontos. Okos karakterek tudják, hol a helyük, nem rohannak bele a lövedékekbe, hatékony segítséget nyújtanak. A buták sokszor csak állnak egy helyben, míg özönlenek az ellenségek, hajlamosak belerohanni mindenbe...

Kezdődhet a játék! Összesen négy világ van, s mindegyiken négy szint. Tehát összesen 16 pályán kell átverekedni magunkat, ha valakinek esetleg gondot okozna egy szorzás... A szinteken nemcsak haladni kell, és lepuffantani az ellenségeket, hanem logikai feladatokat is meg kell oldanunk, rejtett bonus-pályákra bejutnunk. Ez is egy olyan dolog, ami hallatlanul feldobja a programot. Mi például már háromszor végigjátszottuk, de biztosak vagyunk benne, hogy még legalább ennyiszer neki fogunk esni, mert van kéttucatnyi bonus-szoba, ahová nem sikerült bejutni. Az ellenfeleink elég változatosak, és persze nincs belőlük hiány. A szintek fokozatosan nehezednek (micsoda meglepetés!), és szinte észrevétlenül nevelnek a csetlő-botló kezdőből profi játékost. Az első szint barlangi emberei, távugró békái is rendkívül idegfeszítőek bizonyulnak az első játszmáknál, de pár nappal később, a harmadik világ **Fortesque** kastélyának poklában küzdve már csak elnéző mosollyal gondolunk vissza rájuk... Minden második szint után alkalmunk van arra, hogy egy boltba belépve elvásároljuk a leölt ellenfelektől és a kincseskamrákból begyűjtött vagyonunkat. A vásárolható cuccok:
- **EXTRA ÉLET** (500)
- **KÉPZETTSÉG** (300) (ez az AD&D-ben szintlépésnek felel meg)
- **ÉLETERŐ** (75)
- **GYORSASÁG** (250)
- **BÖLCSESSÉG** (80)
- **FEGYVERNÖVELŐ** (250)
- **SPECIÁLIS** (150)

Van még több is, de azokat nem soroljuk mind fel. Mellesleg az összegyűjtött pénz FELE-FELE arányban oszlik meg a két szereplő között, tehát felesleges marakodni értük. Ha a másik játékos meghalt, a boltban 500-ért feltámaszthatjuk (újabb király ötlet). A speciális képességeket a tűzgomb nyomva tartásával, majd elengedésével aktiválhatjuk. Mellesleg a '**SPACE**' lenyomásával felcserélhetjük a két szereplő képességét, tehát ha pl. a pap van velünk, kölcsönvehetjük az elsősegélyt, hogy felgyógyítsuk magunkat. Persze ha társunkat kilövik, akkor csak a sajátunkat használhatjuk. Nyomatékosan figyelmeztetünk mindenkit, akinek esetleg örökéletes verzió van meg: NE HASZNÁLJA!!! Saját élvezetét teszi tönkre! A játék igenis végigjátszható, még ha kezdetben ez lehetetlennek tűnik is! A tizenhat szint teljesítése után már csak az őrült *Káoszmotor*t kell legyőzni. Kellemes feladat... Ha ez sikerült, hátradőlve gyönyörködhetünk az ugyancsak szuperül sikerült

megnyerésben. S a gép utolsó szavai azt sugallják, várható a folytatás is. Adja az Ég! Végezetül néhány levelcode a türelmetlenebb vérmérsékletűeknek. Valamennyi csalás és trainer nélkül jött ki.

- *Gentleman + Preacher*:
  - 2. szint: 8MFN2KSWWB0T
  - 3. szint: 8HPMVV95Q37B
  - 4. szint: LZ0X9#JLR4TR
- *Mercenary + Preacher*:
  - 2. szint: 0WBHLN59ZLK9
  - 3. szint: YP22MPNFT8HV
  - 4. szint: KP3MF75HXCLD
- *Navvie + Thug*:
  - 2. szint: 0WDP8CJH837Y
  - 3. szint: M8GG6TTW2NB7
  - 4. szint: Z3L0612F2MCV

Még néhány kód azoknak, akik az előzőekkel sem tudnak végigkecmeregni:

- *Navvie + Thug*:
  - 2. szint: BZPBKC81FH81
  - 3. szint: D5FBKRW1FH75
  - 4. szint: SDTBK4J2G3GW

(Az utóbbi kódokért köszönet *SCORPIO*-nak)

KOLUMBUS



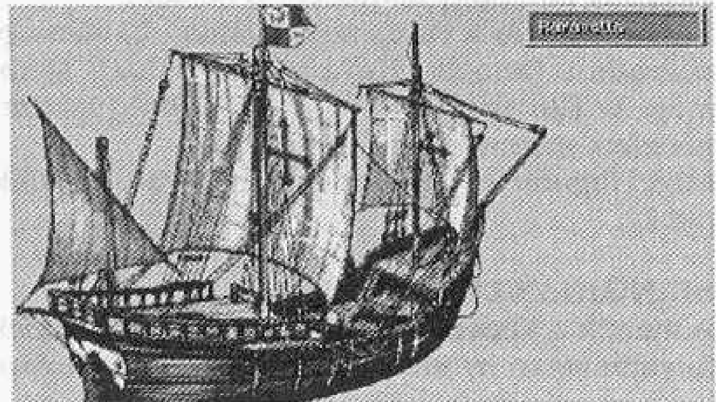
Ha valaki meghallja azt az évszámot, hogy 1492, szinte biztos, hogy ***VANGELIS***-re fog gondolni. Aztán talán eszébe jut, hogy egy bizonyos *Kolumbusz* nevű hapsi felfedezett valami távoli földdarabkát, amit manapság népszerűbb **Amerika** néven emlegetni. Ha a fent említett illetőnek ráadásul Amigája is van, akkor viszont még más is derenghet neki a ***Christoph Kolumbus*** név hallatán. Na vajon mi lehet az a bizonyos más?
Oké, mielőtt a megfejtésre éhes olvasóközönség egy-két tagja önkezével vetne véget életének, eláruljuk: az utóbbi idők egyik legállatabb stratégiai játéka! Az eleddig talán csekély népszerűségnek örvendő ***Software 2000*** tagjai úgy látszik rájöttek arra, hogy lehet jó programot is írni... A játék alapötlete véleményünk szerint úgy két évvel ezelőtt születhetett meg, amikor **Amerika** felfedezésének 500. évfordulója kapcsán igen sokat lehetett hallani *Kolumbus* bácsi érdemeiről. Egyetlen gondunk, hogy a játék német nyelvű, és szerintünk főként emiatt nem tudott eddig igazi sikert aratni a magyar stratégák körében. Mivel nekünk sem erősségünk a német nyelv **(hát, hogy hülyére szótároztam magam, az fix! - Stefa)**, a feliratok pedig néhol egy kissé nehezen voltak olvashatók a képernyőn, ezért előre is elnézéseteket kérjük az előforduló hibákért.
Az A500 verzión kívül létezik AGA-s is, de mi a szerényebb "ötszázas" verziót teszteltük.
Ja, hát majdnem elfelejtettük: szeretnénk kifejezni hálás köszönetünket *Syská*nak, aki egy kis inspirációt adott nekünk arra, hogy ez a cikk megíródjon, mellesleg pedig a legszuperebb fej a világon!!! Yeah!
Na jó, nem húzzuk tovább az időt. Nesztek itt a leírás:

IN MEDIAS RES:

A főmenüben az első ablakban három dolgot láthatunk: ezek közül az első a név (természetesen változtatható), alatta pedig az adott ipse nemzetisége. Ezután egy feliratot láthatunk (ha minden stimmel, akkor ez most '**Nicht vorhanden**'), ami az adott játékos állapotát jelzi. Ha inaktív, akkor

Nicht vorhanden, mint az előbb már elmondtuk. Ha az adott pacákkal mi játszunk, akkor itt a **Mensch** felirat díszeleg, ha viszont a (sz)ámítógépünk irányítja, akkor pedig **Computerspielen**.
A második ablakban láthatjuk tehát a játékosok neveit. Mellettük betű jelzi az állapotukat (**M - mensch**, **C - computerspielen**). A neveket - mintmár azt mondtuk vala - tetszés szerint változtathatjuk, de a nemzetiséget nem! Célszerű azért *Kolumbus*-t választani, aki érdekes módon **Genová**ban született, azaz olasz, de mivel **Salvador** partjainak elérésével a spanyoloknak szerzett dicsőséget, ezért ebben a programban most spanyol színekben fog tündökölni, és **Sevillá**ból ered útnak (azért az elég piszokság a történelemtől, hogy az új földrészt *Amerigo Vespucci*-ról nevezték el, és szegény *Christobal Colon* nevét ma már csak **Kolumbia** őrzi, nem?). *Vasco da Gama* a portugálok "üdvöskéje" (miután *II. János* király kirúgta *Colon*-t), az ő neve **Afrika** megkerüléséhez fűződik. **Liszabon**ból indul. Az angolok fenegyereke *James Cook*, aki nagy meglepetésünkre **London**ban tevékenykedik. *Cook*-ot meglepő módon nem szakácsművészetéért tiszteljük, hanem mert fontos méréseket végzett **Tahiti**, majd **New-Zeland** környékén. Végzete akkor érte el, amikor beszállt abba a versenybe, amelynek célja az volt, hogy a hajósok utat találjanak **Amerika** északi oldalán. **Hawaii** felfedezése után (amit ő **Sandwich-szigetek** névre keresztelt el), néhány matrózával együtt meggyilkolták. A hollandok képviselője az előző háromnál jóval kisebb kaliberű felfedező, fővárosa **Amsterdam**. Végül a franciák kimondhatatlan nevű bajnoka következik, akinek származási helyét nem kutattuk fel (majd kiderül, ha őt választjátok!). *Bougainville*-ről talán annyit érdemes tudniuk a vérbeli kalandoroknak, hogy miután 1756-59-ig **Kanadá**ban volt, és bőszen háborúzott, megunván a sok csetepatét, gyorsan körülhajózta a Földet. Ez még nem lett volna olyan nagy szám, de mivel ő volt az első francia hajós, akinek ez sikerült, ezért a készítők szerint befért a játékba francia lobogók alatt.





A harmadik ablakra nyomva tudunk egyébként állást tölteni, de mivel erről még lesz szó később is, ezért most ne vesztegessük rá a helyet!
Miután beállítottuk a gépi ellenfelek és a humán játékosok számát, clickeljünk a negyedik ablakra, és GO!
A játék betöltődésekor a térkép tárul elénk egy várral, amin egy villogó hajósziluett terpeszkedik. Mielőtt elkezdenénk vadul felfedezősdit játszani, nem árt előbb nevet adni a kis luxusjachtunknak - bár a gép is szívesen megteszi ezt helyettünk egy '**ENTER**'-re.
A térképet a pointer segítségével scrollozhatjuk, főleg ha az egér mozgatása mellett bőszen nyomogatjuk a bal gombot is. A hajóra clickelve a hajó, a városra clickelve pedig a... na mi? Igen, a város állapota felől tudakozódhatunk. Ha már úszik is valamelyik tákolmányunk a tengeren, akkor az új földrészeket ***CIVILIZATION*** módszerrel fedezhetjük fel, vagyis ha a képernyő széléig kiúszkálunk derék vitorlásunkkal, és úgy döntünk, hogy tovább haladunk, akkor mindig csak egy kis darabot rajzol elénk a térképből a gép.

Na szóval: clickeljünk rá mondjuk kezdetnek a ladikra, mire betöltődik a rajza, alatta egy csomó adattal. Mivel német nyelv dolgában biztos nem mindenki profi (elég ha csak ránk gondoltok!), ezért íme itt vannak a fordításunk kínszenvedéseinek eredményei:
Először a csónakocska nevét láthatjuk, alatta a típusával. Ha mindenre jól emléxünk **(Álljunk meg egy szóra! Tibsoft bácsi, mint nyelvújító? Ehhez a bravúrhoz csak gratulálni tudok! - Stefa)**, akkor ez most karavella. Ezt követően megtudhatjuk a nemzetiségét (**spain** - spanyol; **portugal** - az; **holland** - tudjátok Ti is...; **england** - angol; **frankreich** - francia), majd különböző maszlagokat. Ezek pedig a következők:
- **Bewegungspunkte**: Mozgáspont, azt jelzi, hogy egy körben maximum hányat tudunk lépni az egységgel. Ha átlósan haladunk, az értelemszerűen több ilyen pontot fogyaszt.
- **Bafahl**: A hajó jelenlegi állapota, vagyis nem más, mint a tevékenységére vonatkozó adat. Ha az egységünk éppen nem csinál semmit, akkor **KEINE**.
- **Mann Besatzung**: A legénység száma. Embereket toborozni ott tudunk, ahol a *CoV* brigád is a legtöbb idejét szokta eltölteni - a kocsmában.
- **Kanonen**: Ágyúk (gyengébbek kedvéért: hosszú fekete csövek, amik igen erős pukkanó hangot hallatnak, aztán kifektetnek a lövedékeikkel egy-két személyt).
- **Ladernum**: Maximális teherbírás tonnában, vagyis a bárka összes raktere.
- **Proviant**: Azt mutatja, hogy az élelem még hány körre elegendő.
- **Takelage**: Az árboc állapotát fejezi ki százalékban.
- **Rumpf**: A törzs állapota. Nem az indián, hanem a hajó!

Ha a városokra clickelünk, szintén egy info-halmazt kapunk, mint a hajóknál. Olyan jószivűek vagyunk ám, hogy leírjuk ezt is nektek!
Szóval először a város nevét láthatjuk, alatta pedig - a **Heimathafen** címszónál - azt, hogy milyen csapathoz tartozik. Ha a város "hazai", akkor **Heimathafen**. Alatta a nemzetiségét tekinthetjük meg. Az **Eintsohner** - nagy valószíűség szerint - a lakosok számát jelöli, utána a **dublonen** pedig a pénzünk mennyiségét.
Mivel fogunk még írni bővebben a városokról később is, ezért most ösmerkedjünk meg a menükkel, oké?

MENÜKEZELÉS:
A menük a képernyő felső részén helyezkednek el egymás mellett, rájuk klikkelve, és a bal gombot folyamatosan nyomva tudunk beléjük pillantani. Nézzük hát balról-jobbra:

HAUPTMENÜ:
Az első pontjával (**Heimathafen**) be tudunk lépni a városba. Erről bővebben egy-két főcímmel lejjebb olvashattok. A következő menüponttal (**Vebersichtkarte**) a térkép távolnézeti képét bámulhatjuk szemfolyásig, az azt követővel pedig (**Suchen**) egy keresendő város nevét írhatjuk be, és a gép odaugrat minket a térképen. A **Speichern** játékállás mentést biztosít (játékállást és káposztát tölteni azonban sajnos csak a főmenüből lehet), az **Ende** meg szépen kilép a stuff-ból...

INFORMATION:

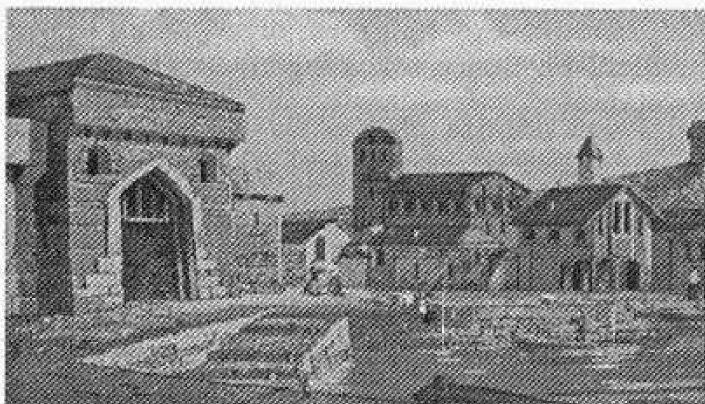
- **Waren**: A hajó jelenlegi készletét nézhetjük meg itt. A termékek széles skálájáról íme egy lista:
  - **Wasser**: Víz
  - **Zwiebach**: Kétszersült
  - **Tuche**: Szövet, posztó
  - **Holz**: Fa
  - **Pulver**: Puskapor
  - **Kugeln**: Ágyugolyó
  - **Tand**: Kacat (???)
  - **Zucker**: Cukor
  - **Tabak**: Dohány
  - **Baumtwolle**: Pamut, gyapot
  - **Erze**: Érc
  - **Silber**: Ezüst
  - **Gold**: Arany
  - **Juwelen**: Ékszer
  - **Dublonen**: Pénz

- **Soldaten**: A derék honvédek taglétszámáról érdeklődhetünk. Egy-kettőnek olyan állati hülye német neve van, hogy nem sikerült kinyomoznunk a kilétüket. Biztos tökös legények lehetnek, de mi jobb híján kérdőjellel jelöltük őket az egységek listájában:
  - **Landschnechte**: Szolgálók
  - **Armbrustschützen**: Lövészek
  - **Arkebusiere**: ?
  - **Musketiere**: Muskétás
  - **Füsitiere**: ?
  - **Reiter**: Lovaskatona
  - **Arkebusierreiter**: ???
  - **Kürassierre**: Nehézlovas
  - **Dragoner**: Dragonyos
  - **Schleudern**: Röppentyűs
  - **Bombarden**: B52-esek
  - **Geschütze**: Löveg
  - **Mörser**: Mozsárágyú
  - **Artilleire**: Tüzérség

- **Produktion**: Ez ugye termelés lenne, már annak, aki termel. Mi még nem igen használtuk (használ, ha használja!).
- BEFEHLE: Az első pontja (**Bewegen**) a hajók mozgatását teszi lehetővé. Minden lépés előtt ki kell jelölnünk ezt a menüpontot. A **Warten**-re bökve várakozhatunk egy fordulót, az **Ankern/Befestigen** pedig lehorgonyoztatja a hajónkat, illetve letáboroztatja szárazföldi csapatunkat. Az **Armee Ausladen**-nel tudunk egy hadtestet szárazföldre rakni, az **Expedition Bilden**-nel pedig szervezni tudunk expedíciókat. A **Keine Befehle** (semmiféle parancs) passzív helyzetet jelent, alatta a **Zentrieren** az éppen aktuális egységet behozza a játéktér kellős közepébe. Ha jól emlékszünk, a **Schiffe**-re nyomva a hajóink között válogathatunk, feltéve ha már több is van belőlük. Egy-egy játékkört a gép is befejezhet. Ha már minden egységünk mozgott, akkor a gép rákérdez, hogy a fordulót tényleg be akarjuk-e fejezni, vagy még matatunk mondjuk a fővárosban egy kicsit. Arra azért figyeljünk, hogyha néhány egységet "nyugdíjba" rakunk, azok maguktól nem aktivizálódnak, csak ha újból rájuk clickelünk. Vagyis ha nem

vagyunk késznél, egységeink tétlenül idétlenkedhetnek az idők végezetéig. A forduló zárását természetesen mi is megtehetjük a **Runde Beenden**-re kattintva.

- **STADTAUSBAU**: Különböző épületféleségeket alkothatunk kedvünk szerint, de vajon hol? Mivel eddigi ténykedésünk során nem nyílt lehetőségünk használni ezt a menüt (a fővárosban nem éltek a menüpontok), ezért csak felsorolásra szorítkozunk. Mérnöki tevékenységünk az alábbi viskófajtákra, és létesítményekre terjedhet ki:
  - **Lager Errichten**: Tábor létrehozása
  - **Kirche**: Templom
  - **Fort**: Erőd
  - **Hafen**: Kikötő
  - **Zuckerplantage**: Cukornádültetvény (vagy répa?)
  - **Tabakplantage**: Dohányültetvény
  - **Baumtwollplantage**: Gyapotültetvény
  - **Erzmine**: Ércbánya
  - **Silbermine**: Ezüstbánya
  - **Goldmine**: Aranybánya





- **OPTIONEN**: Ebben a menüpontban fantasztikus lehetőségeket állíthatunk be. Az első (**Detailgraphik**) az iszonyatosan gyönyörű **(Tibsoft bácsinak ez ma már a második nyelvi jópontja! - Stefa)** grafikát módosíthatjuk (persze nem Depeche-re!), a második pedig (**Animationen**) az animációk ki/be kapcsolgatását teszi lehetővé számunkra.

A CITY-BEN:

Minden egyes szereplőhöz akit a játék elején kiválasztottunk, tartozik egy-egy főváros is. Ez olyan, mint a **CoV**-nak a **CoV HQ (Na meg a PUB - Stefa)**! Értitek gyerekek? Akkor hát tovább mesélek...

Egy fővárosba a **Hauptmenü Heimathafen** alpontjával léphetünk be. Ekkor betöltődik a város rajza (nemzetiségenként változó, és baromi klassz!), itt az egérrel scrolloztathatjuk a képet. Valamilyen helységbe belépni bal clickre, kilépni pedig jobb clickre tudunk.

Na nézzük, mi a jó fenét találhatunk itt:

- **Historiker**: Ez a figura a történész akarna lenni, aki friss adatokat szolgáltat majd nekünk a játék aktuális állásáról, valahányszor csak benézünk hozzá. Először is két %-os érték mutatja azt, hogy a világnak hányad részét ösmerjük már, valamint azt, hogy ebből hány százalék van saját fennhatóságunk alatt. Láthatunk viszont még három sornyi info-t is. Na, hát az elég érdekes összehasonlítás a többi játékossal, vagyis az ellenfeleinkkel. A **Kolonism** után tekinthetjük meg azt, hogy a lakosok és a kolóniák számában hányadik helyen állunk, míg a **Schiffe** ugyanezt

mutatja hajók viszonylatában. Végül pedig a **Soldaten** fedőnév alatt a katonaságunk helyzetét vételezhetjük szemre. Érdekes egy toplista...

- **Kontor**: Ez végül is a game info részlege, azaz saját ténykedésünkről kaphatunk visszajelzéseket egy naplóba rögzítve. Nézzük hát mit tartalmaz ez a rész:
  - **Hafenkassa**: A város ennyi pénzt bocsát rendelkezésünkre jelenleg. Általában mindig kevesebb money van benne, mint kéne. Azt gondoljuk, a készítők járhattak Pesten is - volt tehát honnan ötletet venni...
  - **Kreditlimit**: Na, hát ez azt mutatja, hogy mennyi az a zsetonmennyiség, amit a városkasszából még plussz-ba elsikkaszthatunk, azaz a felvehető kölcsön plafonját mutatja. Alatta az adósságunk mértéke díszeleg, ha van egyáltalán, ha nincs, akkor a **keine kredit aufgenommen** felirat virít.
  - **Liste der Kolonien**: Kolóniáink listája...

  A következő oldalra úgy lapozhatunk, ha nyomunk egy bal clicket a jobb oldali lapra. Itt további info-k várnak tanulmányozásra:
  - **Liste der Schiffe**: A hajók listája, alatta számadatokkal. Sorrendben: legénység száma, ágyúk száma, rakodótér kihasználtsága. Figyelem! Ezek az adatok nem egy hajóra vonatkoznak, hanem az ÖSSZESRE! Vagyis a legénység, itt az összlegénység létszámát adja, az ágyúk az összes ágyúk mennyiségét, stb.

  Ezek alatt pedig feltünedeznek a birtokunkban lévő hajók nevei.
  - **Liste der Einkeiten**: Egységeink száma.

- **Bankier**: Lassan már hagyománnyá válik, de itt is először a városkassza állapotát stírölhetjük meg, illetve a **Kreditlimit** is azt jelzi, hogy max. mennyi lét nyúlhatunk le saját célokra. Jól körbenézve a pointerrel **(ez már a harmadik! - Stefa)** a szobában, egyéb érdekes dolgokkal is találkozhatunk:
  - **Transfer**: A hajóinkon is van némi pénz, s ennek segítségével tudjuk a zsozsót a zsebünk és a hajó között utaztatni!
  - **Kredite**: Kölcsönvétel. A '+'/'-' gombokkal tudjuk beállítani, hogy mennyi lóvét szeretnénk felvenni, illetve az ikonok feletti csíkot bökdösve nagyobb tételt tudunk kicsalni a hájpacni bankártól. Visszapengetni is itt tudunk majd, de szerintünk ezt az opciót ritkábban fogjátok használni (persze mindenki saját magából indul ki!).

- **Kneipe**: Kocsma, emberek! Kocsma!!! Yeah! A játék legállatibb helyszínén (a zugiváson kívül) csinálhatunk még egy pár fontos dolgot. Van itt néhány iszákos pali (haverok...), akiktől információt nyerhetünk, ha mákunk van. Persze némi pénzmag ellenében, ami a leitatásukhoz szükséges. De ennél sokkal érdekesebb az, hogy a hülyére részegedett bandából ütőképes legénységet szervezhetünk a **Besatzung**-ra nyomva. Ekkor begyün egy újabb ablak, ahol különböző szövegeket olvashatunk. Mivel az a "néhány" (25 korsó) sör egy kissé odavágott minket is, ezért csak félmondatokkal fogjuk elmagyarázni, hogy mi mit jelent:

  Sefinden sich...: Azt jelzi, hogy jelenleg hány ember van a fedélzeten.

  Senetight warden...: Ennyi az a minimális csoportlétszám, ami szükséges ahhoz, hogy a hajóink el tudjanak indulni.

  Es ist noch plutz für...: Maximum ennyi tengerészt toborozhatunk magunknak.

  In hafen sind...: A munkanélküli ipsék száma a városban. Van egy pár, mint ahogy kis hazánkban is kószál egynéhány - na oké, nem politizálunk!

Ennyit akkor a toborzásról. De van még itt egy érdekes dolog: a hadsereg. Zsoldosok, lovasok, ágyúk vásárolhatók. Ja, hogy hol? Ha a **Soldaten**-re nyomunk egy bal clicket, egy új képernyőre kerülünk, íme:

Rákattintva valamelyik egységtípusra, egy táblázat jelenik meg a képernyő felső részén. Három oszlopot láthatunk, ami balról-jobbra a következőket foglalja magába:

- **Hafen**: Ennyi van az aktuális egységből a városban...
- **Schiffe**: ...és ennyi a hajón!
- **Kosten**: Az egység ára.

Ezek után szemrevételezhetjük azt, hogy a városnak mennyi pénze van (má' megint... mindenhol ezt az adatot nyomatják...), ezzel gazdálkodhatunk. A névre clickelve vehetünk haderőt, majd kezdetét veszi a rendezkedés. Az ablak jobb alsó sarkában lévő felirat változtatható! Ha **Söldern Anwarben** látszik, akkor a városba csoportosíthatunk katonákat, vagy miegymást. Hihetetlen, de a megvett cuccokat és katonákat fel is tudjuk pakolni a hajókra. Ha ezt akarjuk, illetve ezt tesszük, akkor a **Söldern von Hafen ins Schiff**, vagyis pakolni a városból a hajóra (ejnye, be nagy németzsenik vagyunk) segítségével tehetjük. A **platz für**... után mutatja egy érték, hogy az aktuális egységből még mennyit tudunk bepasszírozni a ladikunkba. Erre nagyon figyeljünk, mert csak az idegbetegek vásárolnak hiába! **(Tibsoft, vegyünk még 1200 ágyút!)** A hajókból is tudunk kipakolni a city-be, a **Söldern von Schiff in der Hafen**-nel.

- **Werft**: A játék talán legfontosabb része, a hajókészítő műhely. Vegyük sorra hát az itteni lehetőségeinket:
  - **Reparatur**: Javítani tudjuk megroggyant bárkáinkat. Először a hajó nevét pillanthatjuk meg, alatta a hajótest százalékos rongáltságát, ez alatt pedig az árboc tépettségi mértékét. A javítás gondoljuk egyértelmű...
  - **Verkauf**: Eladhatjuk valamelyik kis csónakunkat. A képernyőn látható undorító szövegmasszából számunkra csak az a szám fontos, ami azt jelzi, amennyit kapunk az éppen soron lévő hajóért. Tudomásunk szerint alkudozni nem lehet (látszik, hogy a készítők között nem volt magyar pofa!), vagyis röviden "eszed, nem eszed, nem kapsz mást" alapon megy itt a játék. Vigasztaló az a tudat (hogy a fenébe kerül ide a *Vágó Pista* bácsi szövege?), hogy a **Behalten**-nel visszaléphetünk, ha mégsem akarjuk eladni a bárkát.
  - **Neubau**: Végre, végre, itt a lényeg! A hajóépítés! Az első fontos tudnivaló az, hogy ha rábiccentünk egy laza bal clicket a hajó rajzára, akkor egy csomó info-t nyerhetünk róla (na nem a rajzról, hanem a ladikról...)! Sorrendben: már nem is kell mondanunk, mert úgy is tudjátok magatoktól, a bárka típusa jelenik meg elsőként, utána teherbírását ágyuk viszonylatában (vagyis ennyi pukkanó vascsövet tehetünk fel max. a kis édesre), aztán mög a minimum legénység létszámát és a maximum sebességet... huhh... követhető eddig? Nem? Jó, akkor tovább! Tehát a max. sebesség alatt egy igen fontos adatot look-olhatunk: ez évben fogalmazza meg azt, hogy a hajó építése meddig fog tartani. Magyarul ennyi játékkör alatt készül el a nagy mű! Utána a pénzünk száma jön, alább pedig a nagy építkezés összköltségét vizsgálhatjuk be.

    Bauauftrag-gal megvesszük a tákolmányt (csak nem a kocsmai barátaink segítettek az építésben?), és ettől kezdve építik nekünk a hajógyárban. **Lieber Nicht**-tel tudunk visszalépni.
  - **Angebote**: Ez valószínűleg használt hajókat kínál eladásra...
  - **Kannonen**: Ágyúk felpakolása a fedélzetre. Figyelem! Ezek csak a hajóágyúkra vonatkoznak! A normális (szárazföldi) ágyúkat itt nem tudjuk felrakodni! Na nézzük mi a jó csodát tartalmaz ez a képernyő (természetesen fentről lefelé haladva):

    Először megint az a fránya hajónév következik, utána találhatunk egy-két használható info-t is: a meglévő ágyúk számát, a maximálisan felszerelhetőek számát pontosabban a **Kapazitat**

szócskánál láthatjuk. Mivel a kezdeti időkben mindenképpen a karavellák építését fogjuk erőltetni, ezért a megszállottaknak egy kis adalék (a másik hajótípusról nem volt kedvünk több információt kinyomoznunk, de játékban megadott paraméterek nagymértékben fedhetik a valóságot):

Szóval a karavella eredetileg 100-140 tonna nagyságú portugáliai hajó, latin vitorlákkal felszerelve. Állítólag *Vasco da Gama* barátunk használt ilyen csónakokat először **India**ba menet. Később a spanyol flottának is voltak karavellái, amelyet a legjobb vitárlásoknak tartottak. Most aztán nagyon leterheltünk benneteket adatokkal, mi?

- **Handel**: Ide belépve egy tipikus spanyol fickó fogad minket, és kínál eladásra mindenféle vackot, vagyis a kereskedőhöz érkeztünk.
  A képernyő bal felső sarkában a rendelkezésre álló pénzmennyiséget bámulhatjuk meg (úgy látszik, ez az adat már örök életünkre rajtunk marad!). A jobb felső sarok is van egy érdekes hely: ez a ladikunkon lévő férőhely nagyságát jelzi tonnában.
  Ha rámegyünk a pointerrel valamelyik árucikkre, akkor arról a képernyő felső részének közepén terpeszkedő ablakban egy ismertetőt kapunk. Ez a termék nevét tartalmazza (most nagyon nincs olyanunk, hogy leírjuk még egyszer a termékeket, szerintünk a rajzról nagyszerűen felismerhető egy csomó. Aki meg lusta előre lapozni, az akassza fel magát!), illetve az éppen aktuális árát. Megtudhatjuk továbbá azt is, hogy az adott dolgokból mennyi szíveskedik a hajón tartózkodni, s jelenleg mennyi van belőle raktáron a kereskedőnek. Mellesleg bal clickre tudunk vásárolni, az ipsére bökdösve tudjuk változtatni azt, hogy veszünk-e, vagy eladunk. Az eladás itt természetesen azt jelenti, hogy meggondoltuk magunkat, és mégsem kívánjuk magunkkal vinni a terméket.
  Jó seftelést mindenkinek!

INDUL A BÁRKA, ÉS EGYÉB MEGJEGYZÉSEK:

Tututuuuuuu.....!!! Ejindujunk!!!

Na oké, marháskodni ráérünk a leírás végén is! Komolyra fordítva a szót (hát tudunk mi komolyak is lenni? Nem? Nagyon helyes! Röhejes!), nézzük meg, miként tudjuk mozgatni kedvenc karavelláinkat: első dolgunk az legyen, hogy a menüből kiválasszuk a **Bewegen**-t, azután pedig a térképen intenzíven bökdösni kezdjük azt a helyet a pointerrel, ahová úszni kell a tutajnak. Ezután, ha tovább akarjuk mozgatni a hajót, akkor ismét click **Bewegen**, ismét click térkép, és így tovább... Arra mindig vigyázzunk, hogy ne jelöljünk ki túl távoli célpontot, mert akkor az irányításba legközelebb csak akkor szólhatunk bele, ha, csapatunk elérte a kívánt (vagy mégsem?) helyet. Magyarul egy-egy ilyen elbaltázott húzás következtében hajónk évekig kolbászolhat rossz irányba, mi meg elkapálhatjuk magunkat.

Megjegyzendő, hogy a hajóval vagy más egységekkel megtett néhány lépés után (amennyi a mozgáspontja, annyit léphet) automatikusan lezárul egy játékkör, de mielőtt a gép ezt megtenné, megkérdezi, hogy akarunk-e más tevékenységet folytatni a kör befejezése előtt. Ha szárazföld szélén haladunk, a hajón cipelt emberekből expedíciót is szervezhetünk, vagy a katonaságot akár ki is rakhatjuk. Szintén érdemes megemlíteni azt, hogy ha szárazföldre pakolunk egy egységet a hajóról, akkor a kipakolt fiúk abban a játékkörben már nem léphetnek, csak a következőben!

Hajókból a holland skacoknál csak karavellával talákoztunk, de másoknál karrache-t is láttunk (eggyel több indok tehát, hogy *Kolumbusz* bőrébe bújjunk). Ez sokkal nagyobb, és valószínűleg jobb is, mint a karavella (meg ugye drágább is...). Egy karavella kormányzásához min. hat tagú legénység szükségeltetik (ebbe a hadsereg tagjai nem számítanak bele!), vagyis a kocsmában toborzáskor ügyeljünk a megfelelő létszámra. Kaját, illetve vizet (jó lesz az sörnek is!) szintén szolgáltatni kell a csapatnak, mert egy idő után elkezdenek szépen döglődni a fiúk. Erre egy időnként betöltődő kép és szöveg hívja fel a figyelmünket. Aztán, ha rá se bagózunk a figyelmeztetésre, egyszer csak valaki a legénységből úgy dönt majd, hogy ő már nem bírja az

éhezést - és szépen kidobja a taccsot, és beadja a kulcsot. Ha egyvalaki is elhalálozik a hat tagú legénységből, a hajó megáll, és a többi éhező tag is egy idő után bedobja a törölközőt... Szóval vigyázzunk, inkább vegyünk fel több embert döglődésveszély esetére, illetve az ellen. Jó? Akkor tovább!
A karavella építése két játékkör alatt megvan. Ezt onnan tudhatjuk meg, hogy egyszer csak egy kis ablak jön be a képernyőn, aholis a gép kéri, hogy adjunk egy nevet az új hajónak. A fegyverek és a katonák elég sok helyet elfoglalnak a raktérből, szóval csínján bánjunk velük!
Expedíciót szervezni az **Expedition Bilden**-nel tudunk. Ha ezt választjuk, kapunk egy táblázatot a hajón lévő árumennyiségről (**Schiff**), illetve arról, hogy az expedícióban résztvevő csapattagok mennyit visznek magukkal (**Expedition**). Átcsoportosítani szintén itt lehet, nagyobb léptékű változtatást pedig a bal alsó ikonnal eszközölhetünk.
Miután normálisan felszereltük a hajó(i)nkat, mentsünk állást egy datadiskre, hogyha valamit elszúrunk, mentesüljünk a pakolgatási ceremónia alól.

VÉGJÁTÉK:
Háát...akkor sajnos mára ennyit a game-ről. A dolgok jelenlegi állása szerint, idáig jutottunk a tesztelésben (így is alig fértünk be az *Évkönyv*be, de amit egyszer megígérünk, azt be is tartjuk). Momentán első számú problémánk az, hogy ha valamilyen falu (bennszülött viskószerűségek)/kikötő/város közelében úszkáltunk, és be akartunk hajózni, vagy szárazföldi csapatainkkal be akartunk vonulni a helységbe, a gép semmi módon sem engedett be minket. Márpedig elég cumi, ha elfogy a kaja a hajón, és a fővárosban nem tudunk újabb adagokat magunkhoz venni! Hogy szakadna meg! Na, mindegy... Lényeg az, hogy most már legalább el tudtok indulni. Ezúton szeretnénk kérni benneteket, hogyha van valami használható ötletetek, ne habozzatok tollat ragadni, és írjatok nekünk, hogy aztán megoszthassuk a nagyközönséggel. Előre is köszi mindenkinek! Hiszen azért is karoltuk fel ezt a programot, mert sajnáltuk volna, ha csupán azért tűnik el a sülyesztőben, mert német nyelven íródott a szerencsétlen.
Mellesleg magáról a game-ről ennek ellenére is rendkívül pozitív a véleményünk: a grafika (főleg a városrajzok és az állóképek) csodálatos, na oké, a térképen nem annyira, de ez csak az elborult agyú lamereket zavarja... Hang/zene nemigen fordul elő, szóval (sajnos) ezen a téren nem élhetjük ki a kritikai szenvedélyünket.
Egy a lényeg gyerekek: szerezzétek be, mert azt a négy lemezt bőven megéri!

MURDER



Du.9.35. Sandwich: A köd sejtelmesen telepedett rá a közelben húzódó lápvidékre, amikor a londoni gyors nagyot fújtatva továbbindult a kísérteties pályaudvarról. A bakter kíváncsian szemlélte a telihold fényétől misztikussá vált fehérségből kilépő alakot. A magányos utas csomagjait a váró csukott ajtaja elé helyezve taxi után kutatott, de a lehangoló némaság hamar rádöbbentette arra, hogy az állomástól gyalog kell megtennie az utat céljáig.

Du.9.35.: Negyedórás barangolás után, az elhagyatott utcák hangulatától elütő fényesen kivilágított szálloda várta hivogató bejáratával utasunkat. A recepciós kissé fásultan köszöntötte a vendéget:

— Jó estét, uram! Már vártuk önt! Legyen szíves a teljes nevét, tudja, csak a formaságok miatt.
— Jó estét! A nevem *Lord Alfred Andrews*...
— Akkor minden stimmel! A vacsorája...
— Köszönöm, de nagyon fáradt vagyok. A részleteket majd holnap megbeszéljük. És most, ha nem haragszik, jó éjszakát!
— Jó éjt, uram!

Du.9.55.: *Alfred* csak úgy, ruhástól dobta magát az ágyra, és jóleső érzéssel gondolt a múlt héten megoldott **york**-i esetére, amelynek fáradalmait jött kipihenni erre a nyugalmas vidékre. Éppen elcsigázott tagjait nyújtoztatta volna ki, amikor...

Du.9.58. Ghastley uradalom: ...ekkor minden meghívott figyelme a vendéglátóra, *Larry Gloverre* irányult, és senki sem vette észre a függöny mögött tornyosuló fekete fellegeket. A házigazda eközben épp a köszöntőt mondta. S mikor a befejező szavakhoz ért, fülsiketítő ordítással kísért égzengés vágta félbe jókívánságait, majd a vendégek nem kis riadalmára néhány másodpercre elment a világítás.

Du.10.00.: *Jenkins*, a komornyik éppen a borospince felé ballagott, amikor legnagyobb rémületére az egyik vendég, nevezetesen *Charles Innes* holttestébe botlott bele, akinek az arcvonásai a gyertyafénynél félelmetesnek tűntek. A férfi szívénél szúrt seb tátongott. Ekkor ötlött fel *Jenkins* agyában, hogy azon család egyik sarja, ahol *Gloverék* előtt szolgált, s aki éppenséggel magánnyomozó, pont ma érkezett a városba. Azon nyomban a telefonnál termett, amely recsegve ugyan, de engedelmeskedett a komornyik mozdulatainak...

Du.10.00.Hotel Sandwich: ...amikor a sarokban megszólalt a telefon.

Talán valami hasonló bevezetés illene a ***U.S.GOLD*** nyomozós játéka elé, amit a cég még 1990-ben követett el. Mi azonban szem előtt tartva az "öreg játék nem vén játék elvet", kellemes kikapcsolódást ígérünk mindazoknak, akik szeretik a feltételezhetőleg agynak nevezett szervük megmozgatását (akiknek azonban más elképzelésük van, azok vegyék elő gyorsan a C64-est, és nyomassa rajta az ***Eagle Empire***-t.)

MINDEN KEZDET NEHÉZ:

Kezdésként a helyi újság esti különkiadásának címoldala tudósítja a városka lakóit a rejtélyes gyilkosságról, és az előttünk álló nehéz feladatról. Ugyanis feladatunk nem lesz kevesebb, minthogy *Lord Andrews* bőrébe bújva két óra leforgása alatt, a vendégek közt járva-kelve kiderítsük, hogy kicsoda követte el az emberölést, milyen fegyverrel, és mi lehetett a tettes indítéka. Na de vissza a képernyőhöz! Bal oldalt a fényképünk alatt állíthatjuk be a játék nehézségi fokát, amitől a rendelkezésünkre álló idő csökkenni fog (elméletileg mindig két óra, csakhogy a homokszemcsék a homokórában gyorsabban fognak peregni). Itt tudunk még válogatni a nyolc különböző helyszín között. Mivel a helyszínekkel együtt a szereposztás is változik, ezért rövid (!?) bevezetőnk szereplői is csak egyek a lehetséges emberkék közül.
Ennyi duma után azonban már igazán itt az ideje, hogy átvegyük *Lord Andrews* szerepét, aki a tett színhelyén várja, hogy segítségünkkel megkezdhesse munkáját! Habár elsőként (természetesen a hulla után) a felső és oldalsó menü tűnik fel, előbb azért talán vessünk néhány pillantást a játéktérre. Miután rájöttünk, hogy kedvenc nagyítónkat hogyan mozgathatjuk az egérrel, húzzunk a holttestre vele, és nyomjunk egy bal clicket, amire a jobb felső keretben feltűnik az áldozat képmása, alatta a neve, a státusza (vagyis, hogy milyen minőségben tartózkodik az épületben, tehát vendég, idegen, házigazda, inas, szakács, stb.), valamint az ő esetében láthatjuk még azt is, hogy miként halt meg az illető (leszúrták, vagy lelőtték, stb.). Ezzel a fontos adattal máris elkezdhetjük a lehetséges fegyverek kiválogatását, illetve a cselekmény elkövetésére alkalmatlan eszközök törlését képzeletbeli listánkról. Egyébként ugyanez a módszer az élőkön is sikerrel alkalmazható, azzal a lényeges különbséggel, hogy náluk megnézhetjük azt is, milyen tárgy van a vizsgált személynél.
Szerintünk a közlekedéssel sem lesznek gondjaitok, hiszen a szobák között igen egyszerű módon lehet kavarni. Ha a nagyítónkat egy gombnyomással egy X-é változtatjuk, és rávisszük az egyik ajtóra (ahol egyébként nyíllá alakul át), és kattintuk egyet, máris a másik helyiségben találhatjuk magunkat. A lépcsőházban is hasonló módon járkálhatunk, bár itt elég sokat kódorogtunk nyomozónkkal, mert állandóan a földszintre ment a második emelet helyett, és fordítva, de ez már csak kézügyesség kérdése (by *LuckyBoy*), úgyhogy erre felesleges több szót fecsérelni. Viszont nem beszéltünk még a jobb alsó sarokban lévő homokóráról sem, amely a hátrelevő időnket jelképezi (ki hitte volna!). Erről azonban a képernyő alján elhelyezkedő téglalapban is időről időre tájékoztatást kapunk.

IKONOK:

Miután szerencsésen túljutottunk a főképernyő vizsgálatán, itt az ideje, hogy megnézzük az ikonok jelentését.

- **Kérdőjel:** Ezzel az ikonnal tudjuk szóra bírni a házban tartózkodó egyéneket, a következőképpen: ráclick-kelünk a kérdőjelre, majd a kiválasztott tagra. Ekkor zsarunk odasiet a kiszemelt ürgéhez, és megkezdődhet a vallatás. Segítségünkre lesznek ebben a műveletben a felső sorban lévő ikonok. Sederjünk most balról jobbra! Az **A** és **B** jelzéssel ellátott figurával személyekről kérdezhetjük az adott palit vagy nőcit. Ha rálövünk az **A**-ra, és kijelöljük azt a nevet, akiről meg szeretnénk tudni valamit, akkor nincs más hátra, minthogy rákattintunk a buborékra, és a madárka máris köpni kezd, mint a vízfolyás, vagy azt mondja, hogy nem tud semmit az illetőről. Ilyenkor lehet, hogy nem mond igazat, de legalább nem ad félrevezető információkat. Az infok különböző jellegűek lehetnek, de az esetek többségében, azaz szinte mindig arról tudósítanak, hogy X személy Y szobában Z tárgyat vett magához, vagy rakott le. Ha fontosnak tartjuk a fülest (márpedig a megoldáshoz minden ilyen kis tényre szükségünk lesz), a papírra író ceruza ikonnal feljegyezhetjük a jegyzetfüzetünkbe (ld. később). A **B** alakra akkor van szükségünk, ha két ember egymáshoz való viszonyáról kívánunk faggatni valakit. Ilyenkor a következő a procedure: egy kattintás az **A**-ra, névkiválasztás, egy click a két manust ábrázoló ikonra (ez jelképezné a kapcsolatot), egy katt a **B**-re, újra névválasztás, majd buborék. Hát ez egy hangyányit körülményesre sikeredett, de azért még tűrhető. Helyszínekre és tárgyakra vonatkozó kérdéseinket ugyanezzel a mechanizmussal tehetjük fel. A radír az elbaltázott nyomogatásaink semlegesítésére szolgál, a nyilakkal pedig akkor tudunk mixelni, ha a nevek, a helyszínek, vagy a tárgyak nem férnek egyszerre a képernyőre... Ugye világos? No, akkor erről ennyit!
- **Térkép (MAP):** A választott helyszínünk térképét bámulhatjuk meg. Mindig azt az emeletet mutatja, ahol éppen tartózkodunk, kattintásra megmondja annak a szobának a nevét, ahol a pointer áll. Nem árt, ha szánunk rá egy-két percet!
- **Jegyzetfüzet (BOOK):** Ide kerülnek a kapott vallomások témákra lebontva. Az idő minden bejegyzésnél pontosan fel van tüntetve (ki hol jelent meg, s mit csinált abban az időpontban), de hogy az infoból mi a lényeges, az attól függ, hogy a(z) (sz)ámítógép melyik rovatba tette bele (**PEOPLE** - személyek, **PLACES** - helyek, **CLUES** - nyomok, tárgyakra vonatkozó utalások, **MOTIVE** - indíték, viszonyok). Tehát az, hogy X hölgy Y helyen letette Z tárgyat, az megtalálható mind a **PEOPLE**, mind a **PLACES**, mind a **CLUES** fejezetben.
- **Ujjlenyomat + Ujjlenyomat és ?:** Ezt azért írjuk le egy helyen, mert a használatuk elválaszthatatlan egymástól. Ujjlenyomatot tárgyakról úgy vehetünk, hogy a kérdőjeles ujjra kattintva rábökünk az egyik asztalon, vagy polcon lévő tárgyra (képe megjelenik a kis ablakban). Ezután, ha nem sikerült a kísérlet, akkor az alul kiíródik, ha viszont igen, akkor lenyomat-jegyzékünkbe kerülünk, ahol ott sorakoznak majd szépen a minták. Ide később a másik ujjas ikonnal tudunk benézni. Ha rábökünk valamelyikre, akkor jobb oldalt felül kiíródik, hogy milyen tárgyon találtuk.
- **Törlőkendő:** Ez is szervesen összefügg az előző kettővel, mivel *Lord Andrews* vizsgálatai után ezzel távolíthatja el az árulkodó kéznyomokat a tárgyakról.
- **Tárgy:** Magunkhoz vehetjük vele a különféle vackokat. Végül is csak akkor válik lényegessé, mikor már kifiléztuk, hogy mivel követték el a bűntényt, és le akarjuk tartóztatni a gyanúsítottat. Ilyenkor szépen felvehetjük vele a feltételezett fegyvert.
- **Bilincs:** Miután magunkhoz vettük a gyilkos fegyverét, ezen ikon használata után rástartolhatunk a tettesre. A képernyő elsötétedik, és máris a reggeli újság címlapját kuksizhatjuk meg. Ez attól függően módosulhat, hogy ténykedésünk sikerrel járt-e, vagy kapitális marhák módjára bakot lőttünk, és a vádlottat a törvényszék felmentette.

Ennyi volt hát a lényeg, és mivel igazából nem akartuk túlbeszélni a kezelést, így most végső soron pár tippet zúdítunk a nyakatokba az induláshoz!

TIPPEK:

- Mindenekelőtt nem árt, ha kezünk ügyében lesz egy vastag jegyzetfüzet és néhány ceruza. Nagy segítségünkre lesznek a dolgok észbentartásában!
- Gyorsan vizsgáljuk be a hullát. Hát ez hulla jó volt! Jegyezük fel, hogy miképpen végzett vele a tettes.
- Szólítsuk le az első utunkba kerülő alakot, és úgy téve, mintha kérdeznénk, nézzük meg a birtokon előforduló tárgyak listáját. Ezután írjuk fel magunknak azokat a dolgokat, amelyekkel el lehetett követni az emberölést!
- Lőtt seb esetén lehetőleg ne a csattra, vagy a pipára gyanakodjunk!
- Ezt követően jön a játék kicsit monoton, de a végkifejlethez nélkülözhetetlen része. Mialatt minden személyt mindenféléről kikérdezünk, próbáljuk kihúzkodni listánkról az ártalmatlan figurákat és fegyvereket. Ehhez bármikor segítségül hívhatjuk *Lord Andrews* archívumát is. Arra viszont nagyon vigyázzunk, hogy csak akkor hagyjunk valakit ki számításainkból, ha tuti tiszta, mert különben kegyetlenül megszivathatjuk magunkat.
- Az ujjlenyomatok tanulmányozása akkor válik fontossá, amikor könyvecskénkbe éppen azt olvassuk, hogy X fazon felvette az Y tárgyat, és erről nekünk egészen véletlenül van ujjlenyomatunk. Ha azonban ez az ujjlenyomat egy olyan kis játékszeren is megjelenik, amivel kinyírhatták az áldozatot, akkor aztán ne legyünk restek rászállni az ipsére.
- Miközben már majdnem sikeresen elaludtunk a nagy kérdezősködésben, az összegyűjtött adatok birtokában kezdjünk bele a nagy sakkjátszmába... Ja, hogy lejárt az idő! Nem baj, legközelebb majd nem pilinckáztok annyit, és egy kicsit jobban ficeregtek. Elég érthető voltam!?
- Magára a titok nyitjára mindenki jöjjön rá magától, hiszen a megfejtés módjára a legnagyobb jóindulattal sem tudnánk tuti segítséget adni! Ez a folyamat ugyanis teljesen az egyéniségektől függ. De ez a rész bőven kárpótolni fog benneteket a monoton császkálás után. Itt aztán megmutathatja mindenki, hogy ő a Jani... akarjuk mondani ő az *Andrews*!
- Fektessünk különösen nagy hangsúlyt a viszonyok felkutatására! Azaz, ki kivel van haragban, vagy kibe szerelmes, stb....
- Végezetül, ne lógjon az orrotok; ha az első tíz játék során kétszer eltaláljátok a gyilkost, az már nagyon frankó! Előre hát, füleljétek le a gazembereket!

ÉRTÉKELÉS:

Már megint itt az érzékeny búcsú pillanata! Azért mi mégis reménykedünk benne, hogy nem okoztunk nektek csalódást azzal, hogy egy picit elkalandoztunk a stratégiai és akciójátékok világától. A ***U.S.GOLD*** bebizonyította, hogy lehet még új irányba terelni a játékok fejlődését. Véleményünket akkor is fenntartjuk, ha megsúgjuk, más nyomozós game-ekhez még nem is volt szerencsénk AMIGÁN! A grafika inkább érdekes, mint szép (a maga fekete-fehérségével), de remekül visszavisz bennünket az időben a század közepe tájára. A kezdő sikollyal sikeresen ijesztgethetjük hölgy családtagjainkat és ismerőseinket, feltéve, ha csutkára rakjuk a hangerőt. A zörejekről még annyit, hogy betegre röhögtük magunkat, amikor két nő az egyik szobában elkezdett sutyorogni. Ez csuda klassz ötlet volt! Zárszóként csak annyit tanácsolhatunk, ha van szabad másfél órád, ne habozz belökni ezt a programot, és próbára tenni a türelmedet! Utolsó jótanács: valaki győzi ép ésszel követni az eseményeket, akkor ő a nyerő! A PC-sektől is egy örömteli hírrel búcsúzunk, valamikor az őskorban felbukkant az ő verziójuk is, a többit nyomozzák ki ők, legalább gyakorolnak kicsit... Sok sikert!

Heindall 2



A játékban két, általunk irányított viking segítségével kell megmentenünk a király fiát. Ehhez különböző világokon kell keresztülmennünk, istenekkel kell találkoznunk, és szörnyek ellen kell harcolnunk.

A játék irányításáról:
A fő ikonok a felső sorban találhatóak. Ezek balról jobbra a következők:
- **Férfi ill. nő képe**: Váltás a két karakter között.
- **Hátizsák**: A nálunk lévő tárgyak listája. Ezen megnyomva az egér gombját egy újabb menü lesz látható.

A felső sorban található ikonok segítségével választhatjuk ki a tárgy típusát (fegyverek, páncélok, lőfegyverek és hajítófegyverek, általános tárgyak, szent szimbólumok, talizmánok).
Jobb oldali ikonsor:
- **Szem**: Ezzel az ikonnal megvizsgálhatjuk az egyes dolgokat.
- **Száj**: Evés, ivás
- **Kéz**: Tárgyak lehelyezése
- **Lemez+nagyító**: Játékállás betöltése
- **Grafikon**: Tulajdonságaink (egészség, manna, szerencse, támadás, védekezés, támadás hajítófegyverrel, varázslat sikerének esélye)
- **Lemez+ceruza**: Játékállás kimentése
- **X**: Kilépés

A tárgyakat átadhatjuk a másik karakternek, ha megfogjuk, és az egérrel a másik viking képére mutatunk.
Bal oldalon az alsó sorban láthatjuk az éppen kezünkben levé tárgyakat, illetve a használt páncélt.
- **Arany**: Pénzünk mennyisége.
- **Kard/Villám**: Azt lehet vele beállítani, hogy a hajítófegyver, vagy a varázslat használata legyen az aktuális.
- **Rúnajelek**: Varázslatok összeállítása. Négy helyünk van varázslatok elkészítésére. Az az aktuális varázslat, amelyik nincs szürkével elfedve. A jelek sorrendjében kell az egérrel kiválasztani a

rúnákat, a villám ikonnal az aktuális varázslatot tudjuk használni, az áthúzott rúna segítségével törölhetjük az aktuális varázslatot, az X-el pedig visszaléphetünk a játékba. Egy varázslatot akkor tudunk használni, ha nálunk van a megfelelő tekercs vagy varázskönyv.





A sor végén egy kirakott varázslat látható, ezt a négy általunk összeállított varázslat közül az egér jobb oldali gombjával választhatjuk ki.
Ezek alatt két sávot találunk. A piros életerőnket mutatja, a kék pedig mannánk mennyiségét. Ez utóbbitól függ, mennyit tudunk varázsolni. Az erő és a manna különböző folyadékok megivásával állítható helyre, az erő még evéssel is növelhető.
Az irányítás egérrel vagy billentyűzettel történik. Az egérrel egy kicsit nehézkes a karakter mozgatása, ezért inkább a billentyűzetet ajánljuk erre a célra. Az egér bal oldali gombját kétszer megnyomva pajzsukat tartjuk magunk elé, a jobb oldali gomb egyszeri megnyomásával a lőfegyvert használhatjuk, dupla megnyomásával pedig a kezünkben lévő kardot, illetve az aktuális varázslatot használhatjuk (ld. **Kard/Villám** ikon). A tárgyak felvételéhez elég, ha odamegyünk hozzájuk (persze csak ha van hely a hátizsákunkban). A billentyűzetről a kezünkben lévő fegyvert az '**A**' billentyűvel használhatjuk, a lőfegyvert ill. dobófegyvert a '**SPACE**'-el, a pajzsot pedig a '**D**'-vel. Az '**Enter**'-rel használhatjuk a kezünkben lévő egyéb tárgyakat, illetve üthetünk meg bizonyos dolgokat puszta kézzel. A két karakter között az '**F1**' és az '**F2**' használatával válthatunk.
A játék **Midgard**-ban indul, *Rurik* falujában (***Rurik*'s Village**). Vegyük fel az íjat és a nyílvesszőket, majd menjünk ki a jobbra található ajtón. Egy havas területre kerülünk, itt egy rúnát találunk. Folytassuk jobbra utunkat. Hajózzunk át *Eadric* falujába (***Eadric*'s Village**), és ott menjünk fel a lépcsőn. Vegyük fel a tekercset, öljük meg a ránk támadó szörnyet, majd menjünk a kocsmába. Beszélgessünk el az itt üldögélő emberekkel. A pulton egy üveg bort találunk. Innen balra találunk egy másik házat. Benne egy tekercset és egy rúnát vehetünk fel, jobbra pedig három láda aranyat fedezünk fel. Az emeleten van a falu vezetője. Menjünk vissza hajónkhoz, és menjünk el a halászhoz (**Fisherman's Hut**). A szörny megölése után vegyük fel a rúnát, és menjünk be a kunyhóba. Itt egy üveget találunk (ezzel erőnket állíthatjuk vissza). Vegyük fel a pénzt is, majd nyissuk ki a szekrényt. Az öregembert a *Hakrat*ok zárták be a szekrénybe, és arra kér, hogy mentsük meg elrabolt lányát. Segítségül odaadja nekünk *Thor* szimbólumát.
Hajózzunk *Loki* szentélyéhez (***Loki*'s Shrine**), és menjünk fel a lépcsőn. A falon egy víztartó van, nyúljunk bele, így aktivizálódik egy lift, és egy újabb tekercshez juthatunk. Váltsunk a férfira, és a jobb oldali ajtón menjünk be, akkor, amikor az kék színnel villámlik. Kerüljük ki (vagy öljük meg) a ránk támadó szörnyet, és az ajtó után ugorjunk le a szobor mellett. Vegyük fel a nyílvesszőket, majd a szobortól balra nyomjuk meg a falon lévő gombot, és vegyük fel a megjelenő varázskönyvet. Ezt még egyszer megismételve egy kardot vehetünk fel. Továbbhaladva egy rúnához és egy adag pénzhez jutunk. Egy emelvényen megtaláljuk a halász lányát. Menjünk oda hozzá, így megmenekítjük a haláltól. Ajándékba egy talizmánt kapunk, továbbá visszanyerjük erőnket és mannánkat. Innen a szobor jobb oldalán lévő lift segítségével juthatunk ki.
Irány *Rurik* szigete (***Rurik*'s Village**). A jobb alsó ajtón menjünk be. Vegyük fel a rúnát és a pénzeszacskót, majd folytassuk utunkat északra. A sok hulla között találunk egy még élő embert, aki megkér, hogy adjunk át a királynak egy üzenetet. Menjünk vissza a starthelyre, majd innen tovább a

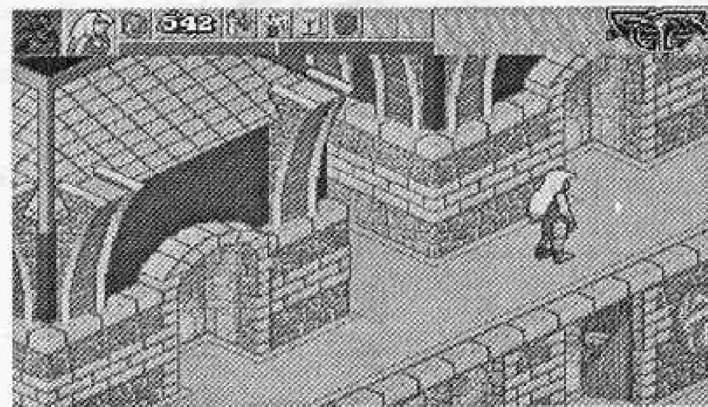
jobb oldali ajtón. A bal oldali táblát üssük meg, így egy híd keletkezik balra. A következő hidat egy őr állja el, ezért ugorjunk le jobbra, de előtte vegyük fel a tekercset. Az alagútban menjünk át a túloldalra, vigyázva, nehogy eltaláljon egy koponya. A túloldalon egy üveget találunk, amivel mannánkat állíthatjuk maximálisra. Egy hajó vár itt ránk, szálljunk is be. A következő szigeten vegyük fel a csirkét, majd a jobb oldali ház mellől a pénzt és a tekercset. Menjünk be ebbe a házba. Egy rúnára és egy dobófejszére lelünk, valamint ha kinyitjuk a jobb oldalon, a polcon található ládát, egy fejdíszt találunk, a *Rurik Klán* emblémájával. Ezzel menjünk el *Eadric* falujának uralkodójához, aki egy levelet ad nekünk, hogy adjuk át *Rurik* uralkodójának. Menjünk vissza a havas tájra (*Rurik*'s **Village**), és a hajókázás után menjünk el balra. Itt van az uralkodó háza. Bent adjuk át neki a levelet, majd menjünk oda, ahova a hajóval érkeztünk. Előre indulva egy szörny állja utunkat, legyőzése után bemehetünk az itt lévő házba. Ez a helyi bolt, ahol különféle dolgokat vásárolhatunk, illetve a nálunk lévő fölösleges tárgyakat adhatjuk el. Balról jobbra haladva a pult részei: eladás, fegyverek, ennivaló, gyógyszerek vásárlása.





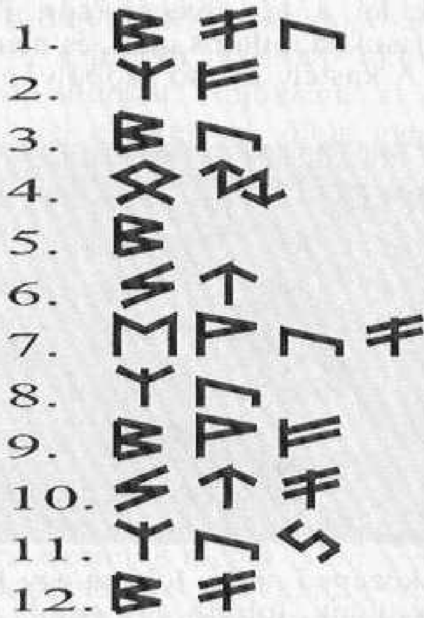
Menjünk a király kastélyához (**King's Castle**), és az őrnek mutassuk meg a *Rurik* uralkodójától kapott belépési engedélyt. Bent vegyük fel a dobótőrt, majd menjünk el balra. A kertben egy üveget (egészség-helyreállító gyógyszer) és egy kardot találunk. Az erkélyen lévő nő arra kér, hogy mentsük meg a király fiát. A kastély előszobájából jobbra, majd felfelé haladva a konyhába kerülünk. Az emeleti részen egy szolgával találkozunk, aki elárulja, hogy a kastélyban egy festmény mögött titkos járat található, mely a király szobájába vezet. Vegyük fel a két üveget (sör, illetve manna-helyreállító), majd menjünk vissza a balra lévő képhez. Nyissuk ki a titkos ajtót, és menjünk be rajta. A hálószobában az asztalon egy varázskönyvet találunk. A kastély utolsó szobályában a király és felesége van. Arra kérnek, hogy keressük meg a fiukat.

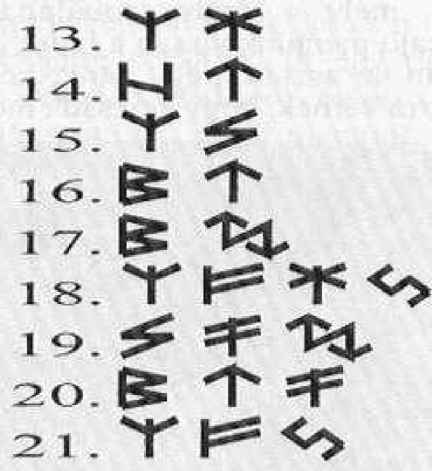




Hajózzunk *Rurik* falujába, a starthelyre, és menjünk be a középső ajtón. Jobbra egy körben tűz ég. Csapjunk bele kardunkkal, így a sötétség birodalmába kerülünk. Jobbra egy ember megkér, hogy segítsünk a *Hakrat*ok elleni harcban, és nekünk adja páncélját, melyet azután vehetünk fel, hogy még egyszer belecsapunk a tűzbe. Menjünk be a harc helyszínétől jobbra lévő várba. A jobb oldali ajtón a királyhoz jutunk. Felismeri, hogy fia páncélját viseljük. Miután átadjuk neki a fia üzenetét, miszerint egy másik város szövetkezne velük a harcban, egy levelet kapunk, amit el kell vinnünk ebbe a másik városba. Menjünk ki a vár udvarára, és a másik ajtón lépjünk be a konyhába. Az emeleten jobbra egy gyűrűt találunk, továbbhaladva pedig az itteni boltba jutunk.

Az udvarról jobbra indulva menjünk át **Utgard**-ba. A **Giant HQ** szigeten menjünk be a barlangba. Bent, vigyázva a tűzlabdákra, menjünk fel a lépcsőn. A következő teremben kerüljük ki a szörnyet, és menjünk el a jobb oldali helységbe, ahol döntsük fel az asztalon található gyertyát. Az alatta lévő papír elég, és egy újabb talizmánt találunk. Következő állomás a **Giant Isle**. Vegyük fel az üveget és a varázskönyvet. Öljük meg a ránk várakozó szörnyet, majd a második szobor alól töltsük meg az üveget vízzel. Ezzel öntsük le a másik szobor alatt égő tüzet. A keletkező hídon menjünk át. A lépcsőn menjünk le, majd ugorjunk bele bátran a szakadékba. Az utolsó pillanatban egy lift jön fel, és így zavartalanul folytathatjuk tovább utunkat. A következő szobában vágjuk a gyűrűt a gömbhöz, így nem fog regenerálódni a szörny, miután megöljük.
Ismét folytassuk utunkat ***Rurik***'s **Village**-ben. A kiindulási helytől menjünk be a bal alsó kapun. Egy börtönbe kerülünk. Lökjük meg a nekünk odatett kenyeret, mire az ott mászkáló egér örömében kinyitja cellánkat. Menjünk fel, vegyük fel a rúnát, és menjünk tovább jobbra. Az itteni uralkodó előtt találjuk magunkat. Adjuk oda neki a levelet. Segítségünkért egy újabb levelet ad, és kinyitja a jobbra vezető lépcső ajtaját. Lent az amulett egyik darabjára lelünk. Menjünk vissza, és folytassuk tovább északra utunkat. Használjuk a csontváz mellett talált varázslatot (**PF Fire**), és így menjünk át a tűzön.
Induljunk ahhoz a várhoz, amelyik előtt csata nyomai láthatók. Bent az uralkodónak adjuk oda a levelet, akitől egy talizmánt kapunk. Ez a kiindulási helyen balra lévő kaput nyitja meg előttünk. A balra lévő kapun keresztül egy erdőbe jutunk. Vegyük fel az üveget és a talizmánt, majd ébresszük fel az öregembert, akiről kiderül, hogy *ő Koriel*, **Ander** főpapja. Jobbra a következő világba, **Her Ker'yn**-be jutunk.





Az útvonal a lépőköveken:



A ????? jelzésű szigeten egy tekercset találunk, majd egy szörny után egy kis rejtvényt. Az itt található papíron egy kis szöveg van, amely különböző rúnákra utal. Ezen rúnák mentén kell végigmennünk a lépőköveken, hogy megszerezhessük az amulett következő darabját (a rúnák sorrendjét ld. a leírás végén).

Menjünk a faluba (**Village**), ahol *Ashok* és harcosai uralják a várost. Az első ház egy kovácsműhely, ahol öljük meg a munkára felügyelő katonát. A megmentett emberektől egy kardot kapunk ajándékba. A következő házban a kocsma található. Öljük meg itt is a katonát, majd menjünk az alsó szintre. Az első ajtó az uralkodóhoz visz, aki egyik emberével rögtön ránk is támad. Öljük meg mindkettőjüket, és vegyük fel a leejtett tekercset. A város utolsó háza egy bolt. Végül pedig öljük meg a város kapujában álló őrt.

Hajózzunk a ***Dakta* HQ** szigetre. A mólón egy rúnát találunk. Bent ugorjunk le jobbra, vegyük fel az üveget, öljük meg a ránk támadó katonát, majd a beugróban jobbra fordulva nyomjuk meg a falon lévő gombot. Ennek eredményeként megjelenik a felfelé vezető lépcső. Balra egy ládában aranyat találunk, de vigyázzunk, mert miközben az aranyat szedjük fel, egy kígyó mardos belénk, és ezáltal csökken az erőnk, továbbá, ha nem használtuk a méreg elleni varázslatot (**PF Poison**), akkor meg is mérgez. A lépcső tetején az egyik kép mögött találjuk a továbbvezető ajtót. A teremben először tükörképünkkel, majd a varázslóval kell megküzdenünk. Egy újabb talizmánnak jutunk itt a birtokába.

Menjünk vissza a druidához (**Druid's Grove**), onnan tovább a kapun, majd jobbra, a hídon át. Az itt lévő ajtón keresztül egy nagy terembe kerülünk. Egy *Isten*nel találkozunk, aki elmondja nekünk, hogy az innen nyíló hat ajtó mögött hat *Isten* szobája található. Mindegyik szobában egy-egy jelképet kell felvennünk, amiket összegyűjtve tudunk továbbjutni. Jobbra az első ajtó a *Halál Isten*éhez vezet. Vegyük fel a tekercset, majd haljunk meg a fogaknál mindkét karakterrel. Átkerülünk a *Halál* birodalmába. Lépjünk át a falon a fényes körnél, majd a szobában vegyük fel a fejszét, a jelképet és a koronát. A következő ajtó után a *Gyengeség Isten*éhez kerülünk. Lőjük le íjunkkal a két embert, majd a hídon átkelve vegyük fel a szimbólumot. A harmadik ajtó a *Fény Istennő*jéhez vezet. Induljunk el a bal oldali nyílnál, és igyekezzünk előre, vigyázva arra, hogy nehogy eltűnjön alólunk a talaj. Vegyük fel az asztalról a téglát, és menjünk vissza ugyanazon az úton. A bal alsó ajtón az *Igazság Isten*éhez jutunk. Tegyük az itt található fejre a koronát, és álljunk be a körbe. Megkapjuk a negyedik jelképet is. A következő ajtó a *Levegő Isten*éhez vezet. A felhők alatt látható villámok teleportok, amelyek össze-vissza visznek bennünket a felhőkön. Hét tárgyat találunk itteni barangolásunk során: egy páncélt, egy tekercset, egy tükrös pajzsot, két üveget, egy fejfedőt és végül egy szimbólumot. Ezután már csak egy isten maradt hátra, *Ander*. Nála az itt található növények közül kell úgy kiválasztani hármat, hogy a magokat elültetve kinőjön egy növény. A térképen jelzett számok alapján az 5, 6, 7-tel jelzett növények magjait elültetve sikerül teljesítenünk a feladatot. Ehhez az *Isten*hez kell majd visszajönni, ha megvan a teljes amulett. A terem utolsó ajtaja előtt egy kis gödör van, ebbe tegyük bele mind a hat jelképet, és így továbbmehetünk a következő szobába. Az üveggömb elé tegyük oda a pajzsot, majd a leeső kő mellől vegyük fel az amulett harmadik darabját.

A befejezés örömét senkitől sem akarjuk elvenni, ezért itt vágás.

A használható varázslatok:

1. **Mass Heal**: Mindkét karakter egyidejű gyógyítása
2. **PF Poison**: Ideiglenes védelem méreg ellen
3. **Heal**: Egy karakter gyógyítása
4. **Disintegrate**: Ellenfél megsemmisítése
5. **Lesser Heal**: Kis sebek gyógyítása
6. **Fire Bolt**: Tűzlövedék abba az irányba, amerre a karakter áll
7. **Slow Enemy**: Ellenség lelassítása
8. **Shield I**: Rövid védelem a támadások ellen
9. **Cure Poison**: Mérgezés gyógyítása
10. **Fireball**: Tűzlabda
11. **Shield II**: Hosszabb ideig tartó védelem
12. **Mass Lesser Heal**: Mindkét karakter kis sebeinek gyógyítása
13. **PF Magic**: Védelem varázslatok ellen
14. **Ligthning Bolt**: Villámlás
15. **PF Fire**: Védelem tűz ellen
16. **Extra Heal**: Egy karakter súlyos sebeinek gyógyítása

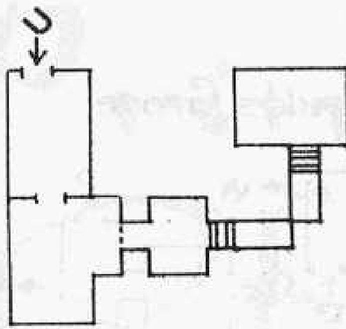
17. **Resurrect**: Karakter feltámasztása
18. **Full Combat Boost**: Ideiglenesen megnöveli a harccal kapcsolatos tulajdonságokat
19. **Fire Storm**: A **Fire Bolt** erősebb változata
20. **Mass Extra Heal**: Két karakter súlyos sebeinek gyógyítása
21. **Physical Combat Boost**: Ideiglenesen megnöveli a szellemi harccal kapcsolatos tulajdonságokat

Jelmagyarázat a térképhez:

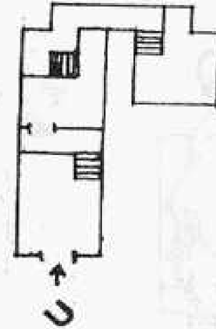
Az egyes világok jelölése:
H: Her Ker'yn
M: Midgard
U: Utgard

A főbb helyek, tárgyak:
a. Starthely
b. A király
c. Börtöncella
d. Eadric uralkodója
e. Erőhelyreállító üveg
f-h. Különböző helyek uralkodói
i. Halál Istennője
j. Gyengeség Istene
k. Varázskönyv
l. Fény Istennője
m. Manna-helyreállító folyadék
n. Igazság Istene
o. Levegő Istene
p. Növények Istene
t. Tekercsek

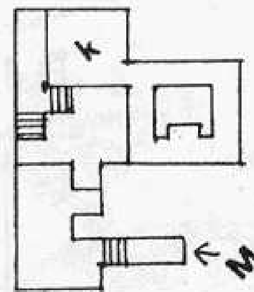
Giants Isle



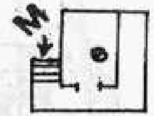
Giant HQ



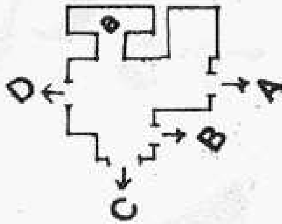
Laki's Shrine

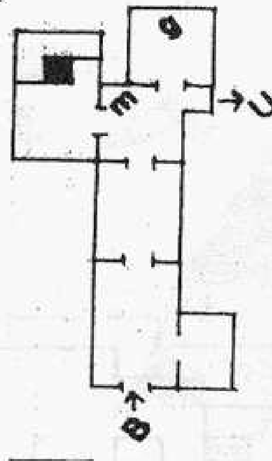


Fisherman's Hut

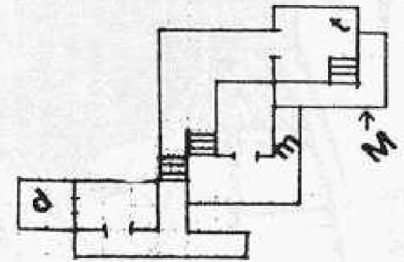


Ruzik's Village

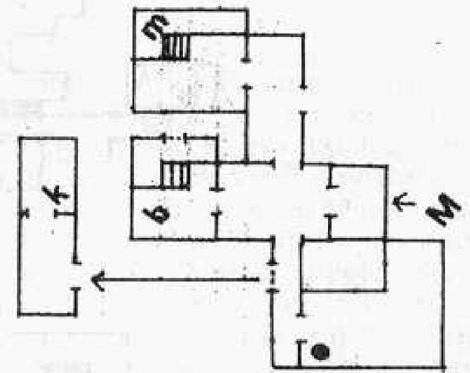


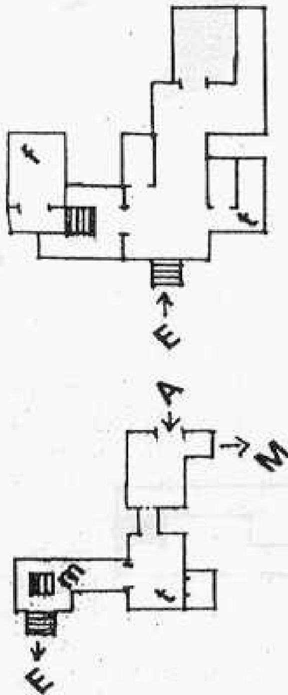


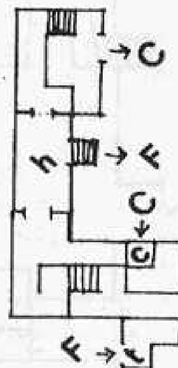
Bedric's Village



King's Castle

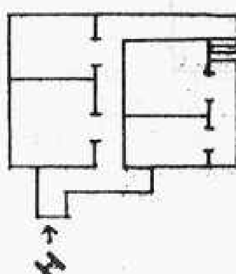


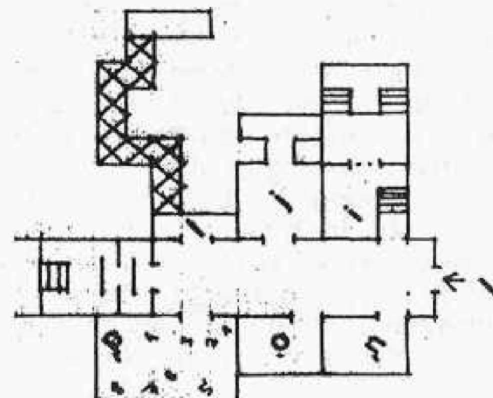


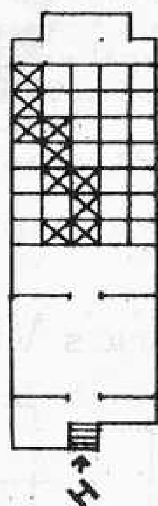


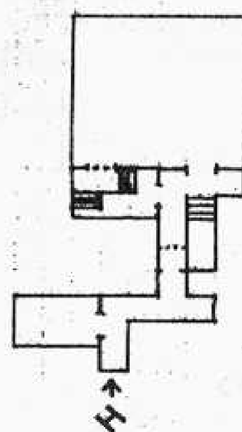
Druid's Grove

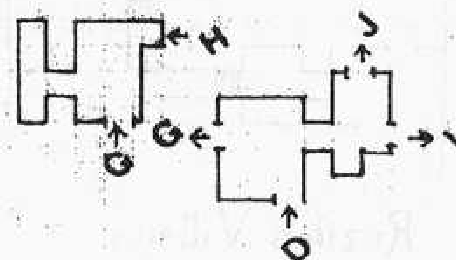
Village

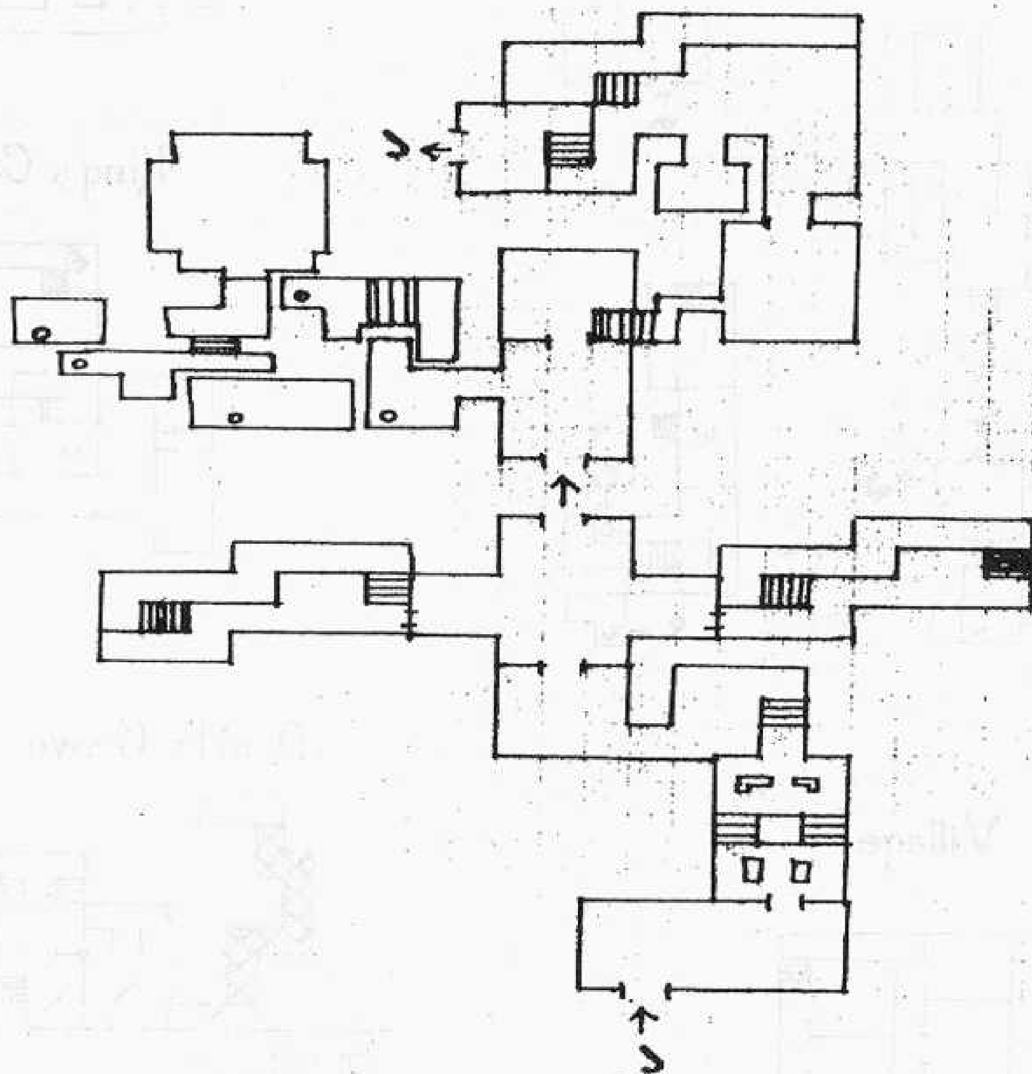





H


Dakta HQ
H


Druid's Grove
H
J
G
G
I
D


J
J

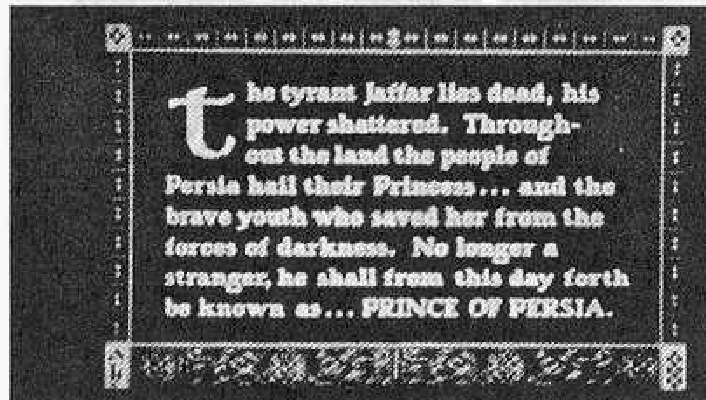
Prince Of Persia 1.

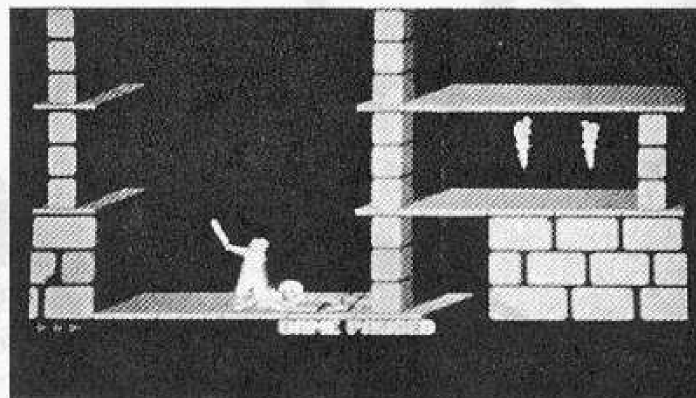


I. szint

A kezdőképernyőn ugorjunk egyet, a padló egy helyen meg fog remegni. Ahol ezt megláttuk, ott egyszerűen fussunk keresztül rajta. Ne álljunk meg egy pillanatra sem, mert akkor le fogunk esni, és ezzel el is búcsúzkodhatunk az első életünktől. De sebaj, lesz még rá alkalom, hogy újat kapjunk, nem is egyet. Ha sikerült átfutnunk úgy, hogy közben nem estünk le, akkor a következő lépésünk az lesz, hogy elmegyünk a lyuk széléig, ott megfordulva és tartva a '**SHIFT**'+'**LE**' gombokat kellemesen földet érünk az alsó mezőben. Persze vannak hősök, akik csak úgy lelépnek. Egy élettel több vagy kevesebb, nem számít (persze a '**SHIFT**' gombot egy ideig tartani kell, majd amikor megjelenik a másik képernyő, akkor már elereszthetjük). Ha innen bárki is jobbra indul, az egyenesen a vesztébe rohan. Ugyanis kard nélkül az ellenség azonnal megöl. Bizonyára már mindenki rájött, hogy szereznünk kell egy kardot. Menjünk balra, majd a szakadékot átugorva nyissuk ki az ajtót, lépjünk rá a szakadék bal oldalára, ha még ezt nem tettük meg. A szakadékot kétféleképpen ugorhatjuk át. Az első lehetőség: nekifutásból nyomjuk meg a felfelé gombot (persze a futást ne hagyjuk abba). Ekkor egy hatalmasat ugrunk. A másik lehetőség: megközelítjük a szakadék szélét ('**SHIFT**'+'**BAL**'), majd tartava a '**SHIFT**'-et nyomjuk meg a balra-fel gombot (a numerikus billentyűzeten a '**7**'-es gomb). Legjobb ilyenkor a '**SHIFT**'-et nem elengedni, mert szélesebb szakadék átugrása esetén így meg tudunk kapaszkodni a perem szélénél, és megnyomva a felfelé gombot ('**8**') fel tudjuk magunkat húzni. De az igazán széles szakadékok esetében csak az első módszer a hatásos. Folytassuk utunkat addig, amíg rá nem bukkanunk a kardunkra, kisebb-nagyobb nehézségek árán. Felvétele után menjünk vissza a kezdőképernyő alatt lévő szobába, majd most már nyugodt lélekkel menjünk tovább jobbra. Itt a kardunk automatikusan a kezünkbe kerül. A leghatékonyabb harci taktika, amely még a legfélelmetesebb ellenfelet is ki tudja játszani, a következő: nyomogassuk a felfelé gombot, és amikor ellenfelünk éppen támadni akar, nyomogassuk meg a '**SHIFT**'-et, persze a felfelé gombot továbbra is nyomkodjuk, ha ellenfelünk nem szándékozik bennünket megütni, akkor csak a felfelé ('**8**') gombot nyomkodjuk. Ezzel azt érjük el, hogy védekezünk. A következő képernyőn van a főajtó, amin át tudunk jutni a következő szintre. Jelen esetben az ajtónyitó ugyanebben a szobában van. Két lehetőségünk van arra, hogy ne kelljen felszednünk a kardot. Az első, amely némi veszéllyel jár, hogy miután a start szobából leugrottunk az alsó szobába, menjünk balra. Persze az ellenfél, mit sem

sejtve a tervünkről, készségesen nekünk akar rontani. Ezt ne engedjük meg neki, hanem kezdjünk el futni feléje, és egy alkalmas pillanatban ugorjuk át őt. Használjuk a hosszú ugrást. Majd amikor földet érünk, ne nézzünk, mint borjú az új kapura, hanem fussunk ki a szobából. Ez a trükk a legtöbb esetben beválik. Ezzel rengeteg időt takarítunk meg. A másik lehetőség az egyszerűbb. Nyomjuk meg a '**SHIFT**'+'**L**' gombokat. Ezzel átléptünk a következő szintre. Ezt többször is megtehetjük, a negyedik szintig. Többet ér inkább végigkínlódni a pályákon, mivel elég sok látnivaló akad rajtuk. Mielőtt átlépünk a következő szintre, előbb egy kódot kell megfejtenünk, van, akinek ezt nem kell. Attól függ, hogy ki milyen játékverzióval rendelkezik. Egy korsót kell meginnunk, amely egy betűvel van ellátva. Persze azért van több, hogy megtévesszenek bennünket. Ugyanis, ha rossz betűvel ellátott korsót iszunk meg, akkor elvesztjük az egyik életünket. A helyes korsó felhajtása után megnyílik előttünk az út a második szint felé.





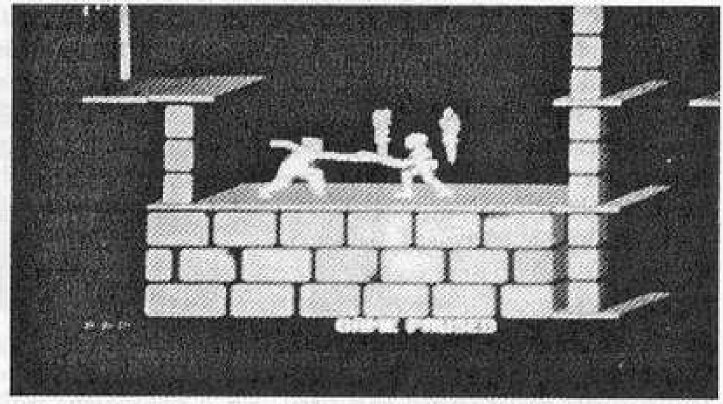
II. szint

A kezdőképernyőtől balra van egy ember, aki nagyon meg szeretne öl(el)ni bennünket. Viszonozzuk vendégszeretetét, nyírjuk ki. A következő mezőben lehetőleg ne rohanjunk bele a tüskékbe, mert akkor HASTALAVISTA BEYBI, hanem vagy ugorjuk át, vagy gyalogoljunk keresztül rajta. A térképen feltüntetett +É-t ajánlatos meginni, mert plusz (MULTIVITAMIN) életet kapunk, ez sokat jelenthet a későbbiek folyamán. Keressük meg a térkép alapján a főajtót. Az ajtónyitó tőle eggyel balra található.

III. szint

Induljunk jobbra, majd teljesen fel. Igyuk meg a +É-t. Majd visszafelé jövet rálépünk az ajtónyitóra, kezdjünk el rohanni és ugrálni balra, mert máskülönben az ajtó lezárul előttünk, és mi hoppon maradunk. Nem tudunk tovább menni. Ilyen, és ehhez hasonló esetekben célszerű nem feladni a játékot, hanem megismételni, azaz visszamenni az ajtónyitóhoz és még vagy százszor megpróbálni, ha nem megy. A főajtónyitó abban a helyiségben van, amelyben maga a főajtó is található (X). Persze a fazon kedvéért vissza kell menünk a start mezőig, majd onnan még tovább balra a kijáratig. Ha véletlenül megesne valakivel, hogy útközben, míg visszafelé igyekszik, elébe kerül egy csontváz, az ne ijedjen meg, mert az sem fog tőlünk megijedni. A megfelelő bemutatkozás és miegyebek után (pl. kézfogás, vagy ami éppen eszünkbe jut), próbáljuk meg megcsiklandoztatni az élőholtat. Ne sajnáljuk meg őt nagyon. De azért ne is vigyük túlzásba, mert vagy százhuszonöt órai párbaj után rá fogunk jönni magunktól is, hogy most az egyszer kemény fába vágtuk a kardunkat. Mivel csontos barátunk, már régóta alulról szagulja az ibolyát, nem tudjuk megölni, mint ahogyan azt eddig tettük. A megoldás pofon bonyolult. Amikor jól eltaláljuk, szét fog hullani kisebb-nagyobb csontocskákra. Mielőtt még újból összeszedné magát, lépjünk hozzá közelebb, és ismételjük meg a módszert, egészen addig, amíg le nem esik. Na, most fog mindenki egy jó nagyot !!??#$!-kodni. Mivel egy aprócska dolgot nem csináltunk meg, mielőtt szembeszáltunk volna vele. Hát igen, még a kezdet kezdetén balra kellett volna mennünk, hogy az itt lévő szakadék elől eltávolítsuk a fedelét, hogy vén barátunkat le tudjuk oda lökni. Jobb később, mint sohahahahahaha... Ekkor tizenegy lehetőség közül választhatunk, ha már a szerencse is végleg elpártolt volna tőlünk. Az első lehetőség, hogy újra kezdjük a játékot (ez nem gazdaságos). A megmaradt lehetőségekből ki ki kedvére válogathat, "Kezdjük újra a szintet!!!". Erre az egész ceremóniára azért volt szükség, mert a mi útvonalunk véletlenül megeggyezik a rosszcsontéval.





IV. szint
A kezdőképernyőről menjünk balra. Néhány kép után eljutunk egy +É-ig, hörpintsük fel a saját egészségünkre. Ahol csak tehetjük, ejtsünk az ajtónyitókra egy-egy kőlapot. Ezzel azt érjük el, hogy visszafelé jövet nem kell rohannunk annyira, az ajtók nem fognak becsukódni. Térjünk vissza, de ne teljesen a kezdő képernyőre, hanem eggyel előbbre. Menjünk lefelé, majd teljesen jobbra. Vigyázzunk, a tüskébe ne rohanjunk bele. A főkapunál küldjük másvilágra az ott lévő katonát, majd menjünk két mezőt jobbra, ott található a főajtónyitó. A térkép alapján lépjünk rá, majd menjünk vissza a csillaggal megjelölt helyre. Itt nagy meglepetésünkre nem tudunk továbbmenni. Mielőtt bárki is rájönne, mi a következő teendőnk, ajánlatos jól megnézni magunkat a tükörben, hátha azóta már lefagyott a mosoly az arcunkról. A megoldás a következő: vegyünk mély lélegzetet, és nekifutásból ugorjunk bele a tükörbe. A látvány nem fog elmaradni. Mi átesünk a tükrön, a tükörképünk pedig kifut a képből. Legyünk óvatosak, mert az összes életünkből csak egy fog megmaradni. Menjünk a főajtóhoz, és lépjünk be rajta.

V. szint
Nyissuk ki a jobb ajtót, és induljunk el arra. A +É-vel ne is törődjünk, úgysem tudjuk meginni, van aki megissza előlünk. De azért csak próbáljuk meg, hátha szerencsénk lesz. Menjünk vissza a kezdőszobába, azzal a különbséggel, hogy felülről lépjünk be. Használjuk a nagy ugrásokat, és közben ne felejtsünk el kapaszkodni ('**SHIFT**'). Balra haladva nyírjuk ki a két ellenfelet, utólagos engedelmükkel, és menjünk a következő szintre.

VI. szint
Csak egy ellenfelünk van, de az is elég lesz a számunkra. Használjuk a felfelé gombot, és néhanapján (sűrűn) a '**SHIFT**'-et. A szint végén találkozunk azzal a szeméttel, aki az előző szinten megitta a +É-t (na most, árnyék, meglakolsz). Ugorjunk egy nagyot (+'**SHIFT**'). Itt már nem tehetünk semmit, már megint túljártak az eszünkön.

VII. szint
Tartsuk a '**SHIFT**'-et egyfolytában nyomva. Ezzel elkerüljük azt a kellemetlen dolgot, hogy meghalunk időnap előtt. Amikor már nem zuhanunk tovább, húzzuk fel magunkat, és ki-ki a maga módján jusson át a szakadék másik oldalára. Menjünk el a térkép széléig. Itt kapaszkodjunk, majd lefelé lógva egy pillanatra engedjük el a '**SHIFT**'-et. Ha nem csak egy, hanem több pillanatra engedtük el a kapaszkodást, akkor meghalunk. Ha sikeresen megkapaszkodtunk, és nem tetszik a képernyő stílusa, akkor ezt a trükköt újra megtehetjük (ez volt az utolsó lehetőségünk). Húzzuk fel magunkat, és nyírjuk ki az ellenfelet, majd folytassuk erre felül az utunkat (alulról nem tudjuk befejezni a szintet). A szint kezdő képernyőjén igyuk meg az italunkat. Ezzel megtanulunk repülni, de csak addig, amíg a zene szól. Lépjünk rá az ajtónyitóra, majd a másikra is, és menjünk a következő szintre.

VIII. szint
Kövessük a térkép egyedüli lehetséges útvonalát (induljunk el balra). Amikor eljutunk a szint jobb szélénél lévő katonáig, mielőtt elhaladnánk alatta, tartsuk nyomva a '**SHIFT**'-et, és lépkedve

menjünk ki a képernyőről. Ezzel csak azt tudjuk elérni, hogy ellenfelünk továbbra is balra fog nézni, így meg tudjuk közelíteni jobbról. Ellenkező esetben leszúr bennünket. Ha sikerült bejutnunk hozzá, próbáljuk meg úgy megölni, hogy ő éppen az ajtónyitón hagyja ott a fogát, mert így nem kell majd annyira sietnünk. Hogy miért? Aki ezt nem teszi meg, vagy véletlenségből nem tudja ott eltenni láb alól az illetőt, az majd rá fog jönni magától is. Ha minden OK, és eljutunk a főajtónyitóig, amely ugyanott van, mint a főajtó, lépjünk rá, és próbáljunk meg eljutni a szint végére. Ha ezt nem tudjuk megtenni, mivel egy ajtót zárva fogunk találni, ne keseredjünk el. Kis idő elteltel után egy kisegér fogja nekünk kinyitni az ajtót.

IX. szint
Jussunk el a főajtóig (lásd térkép), majd jussunk el kisebb-nagyobb nehézségek árán ugyanebbe a terembe, de úgy, hogy most a jobb felső sarokban legyünk. Itt lépjünk rá a labilis lapra, amely a szemközti ajtót fogja kinyitni. Ez a manőver nélkülözhetetlen a szint teljesítéséhez. Kerüljük meg ezt a termet felülről. Ha eljutunk a térképen bejelölt M köcsögig, igyuk meg, persze csak akkor, ha először csináljuk. Érdemes kipróbálni. Ha megisszuk a másik M-es köcsögöt, akkor minden visszaáll a normális állapotba. Ha nem isszuk meg a másikat, és úgy jutunk a szint végére, az sem lesz gond, mivel átlépve a következő szintre, minden rendbe fog jönni. A +É-t igyuk meg. A térkép alapján jussunk el a főajtóig (bal felső sarokból), nyissuk ki a főajtót, és lépjünk a következő szintre.

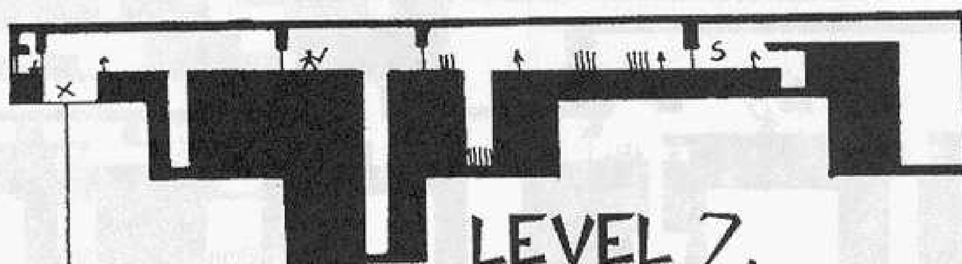
X. szint
Célszerű legelőször elmenni balra, és ott a főajtónál megölni ellenfelünket, de cselekedhetünk másképp is. Menjünk el a T betűvel megjelölt terembe (lásd térkép). Itt rálépve az ajtónyitóra ugorjunk fel, és azonnal kezdjünk el futni a vágólemezek felé. Amikor az elsőn átértünk, futva ugorjunk egy nagyot. A következő képernyőn ne öljük meg a katonát, hanem ugorjunk egyet felfelé. Ezáltal megnyílik az út felfelé. Menjünk fel, majd teljesen balra, az utolsó pillanatban forduljunk meg 180 fokban. Leesve öljük meg a katonát, majd az ajtókon sikeresen átjutva keressük meg balra a főajtónyitót (vigyázva, nehogy leessünk).

XI. szint
Persze +É a képernyőn, aki akarja, igya meg. Keressünk egy olyan lemezt, amely nem esik le. Itt célszerű felhúzni magunkat. Aki szomjas, az menjen balra, aki nem, az jobbra. Mindegyik lehetséges mozgó lapon fussunk át, hogy leessen. Igy nem kell számolgatnunk, hogy melyiket is kellet volna leverni ahhoz, hogy a négy ajtózáró lemezt lefedjük. Ezekután már ki tudjuk úgy nyitni az ajtót, hogy az ne csukódjon be azonnal. Menjünk jobbra, majd az ellenfelet kinyírva, ugyanebben a mezőben nagy nekifutással ugorjunk át a jobb oldali terembe, közben folyamatosan kapaszkodjunk, még akkor is, amikor már azt hisszük, minden rendben. Ezek után már gyerekjáték eljutni a szint végére. Aki nem tud, annak ajánljuk, hogy kezdje újra az egész játékot.

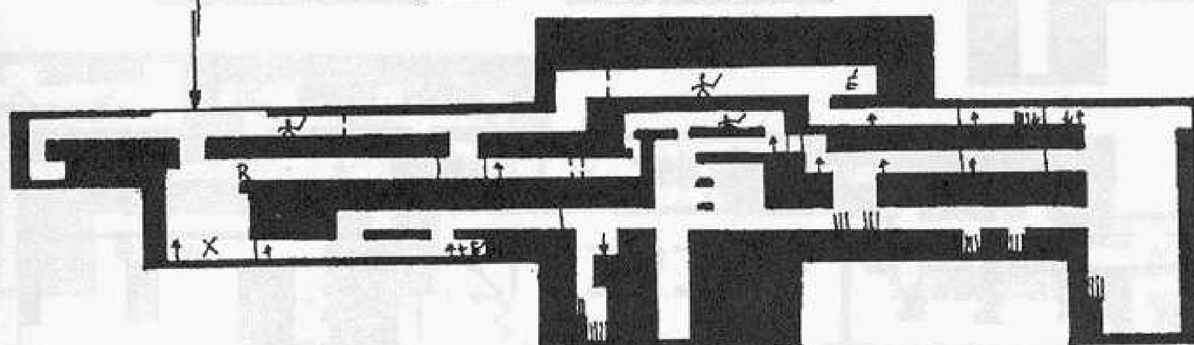
XII. szint
Nagyjából ez az utolsó szint. Sok ugra-bugrálás, mászás, kapaszkodás, no meg persze sok-sok türelem és szerencse után eljutunk a térképen jelölt kardig. Itt egy végső leszámolásra kerülhet sor, köztünk és tükörképünk között. Ha nagyon mérgesek vagyunk, és nem tudunk neki megbocsátani, akkor harcoljunk ellene. Nem tudjuk kinyírni, mivel ő ugyanazt teszi mint mi, és ha eltaláljuk, akkor mi is kapunk, sőt, le is esünk egy csomó emeletet. Dehát ha nem harcolunk ellene, akkor mit csináljunk annak érdekében, hogy befejezzük a játékot még ebben az évszázadban? A válasz egyszerű. Tegyük el a kardunkat (nyomjuk meg a '**le**' gombot). Erre ő is elteszi a sajátját. Lépjünk egyet előre. Ugyanezt teszi ő is. Lépjünk még egyet... Az egyesülés után +É-t kapunk. Folytassuk utunkat balra. Balraaa?!??? De hiszen nincs is út tovább! Mivel jobb ötletünk nincs, és vissza már nem kívánkozunk, legyünk bátrak. Lépjünk egyet a szakadékba...

Vége szint
Vigyázzunk a plafonról lepotyogó törmelékre. Menjünk el kávézni a főgonosszal, *Jaffar*ral (Vigyázat! Nagyon jól bánik a karddal!). Menjünk még egy mezőt jobbra (*), majd vissza a főajtóig (ezzel nyitottuk ki azt).
Menjünk néhány mezőt balra, 'öljünk meg mindenkit aki az utunkba akarna állni'.
Happy End...

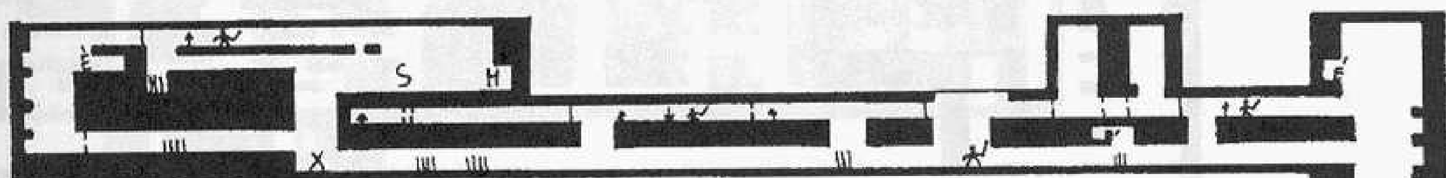
LEVEL 6.



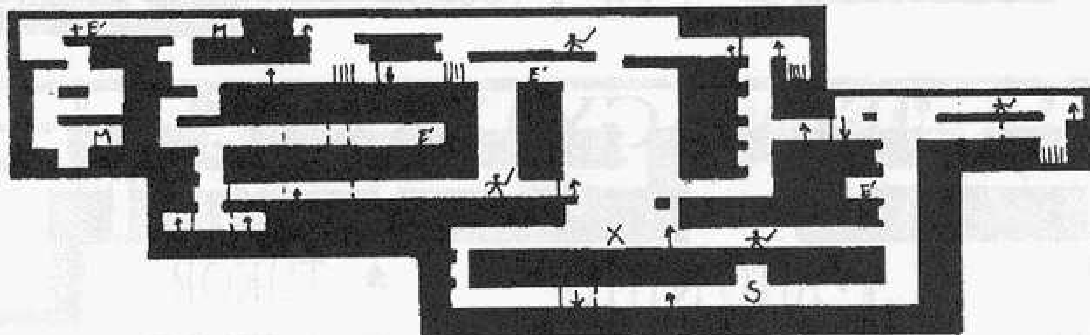
LEVEL 7.



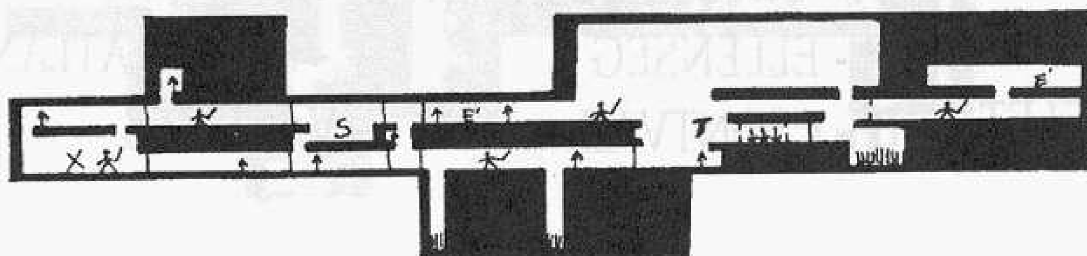
LEVEL 8.



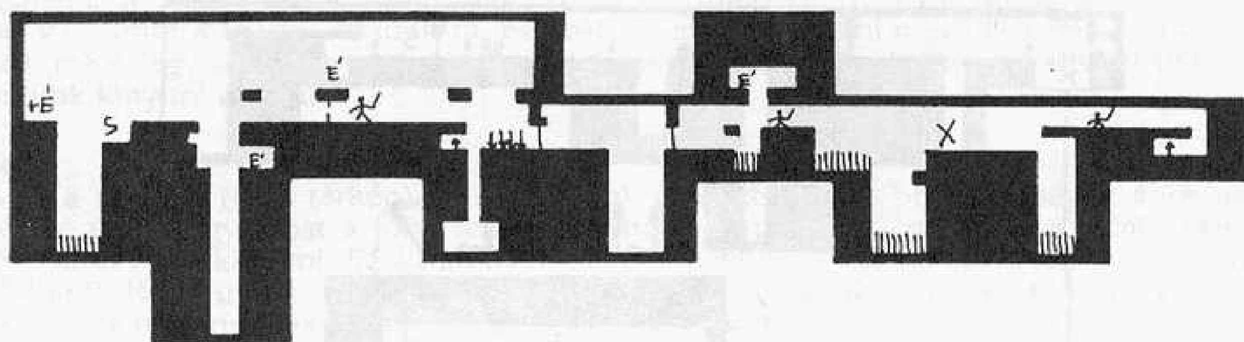
LEVEL 9.

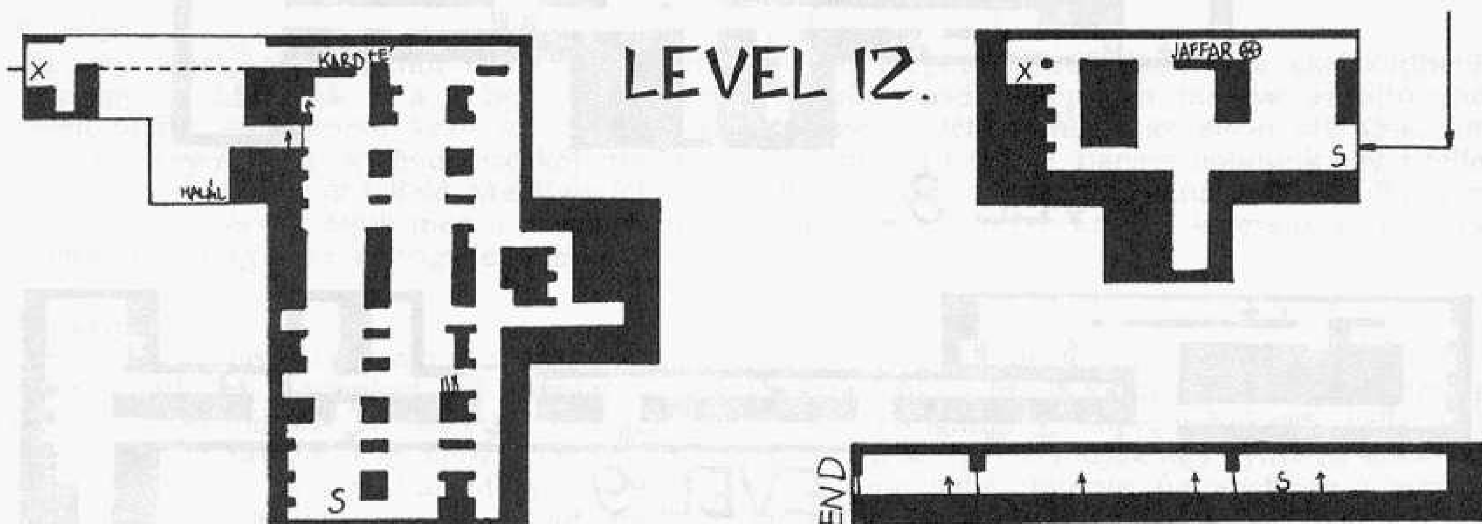


LEVEL 10.



LEVEL 11.





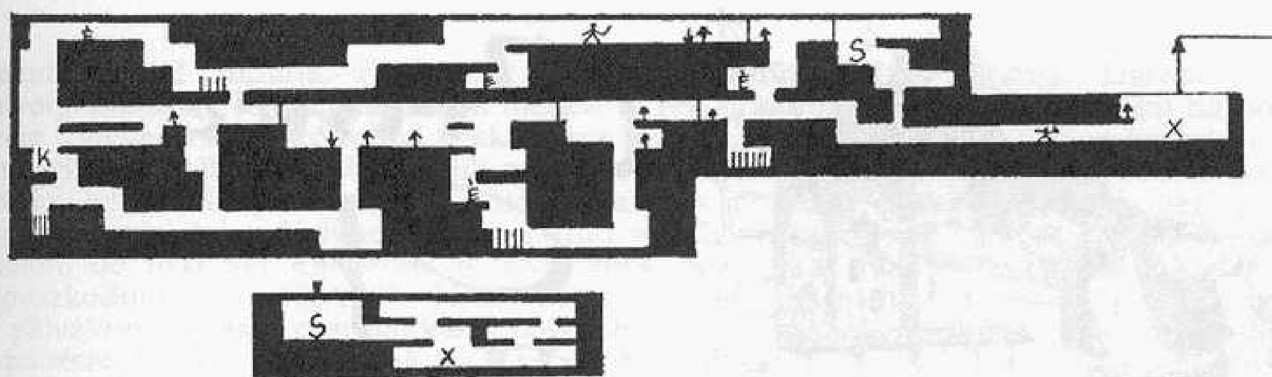
JELMAGYARÁZAT:

I - AJTÓ
S - START
X - KIJÁRAT
K - KARD
É - ÉLET
+É - ÚJ ÉLET

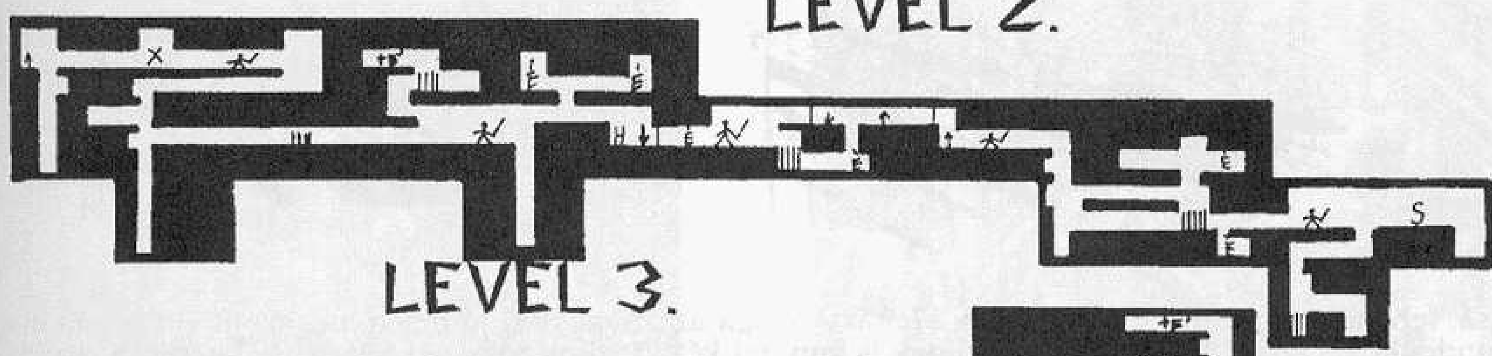
↑ - AJTÓ NYITÓ
↓ - AJTÓ ZÁRÓ
IIIII - TÜSKE
H - ELVÉSZ EGY ÉLET
ELLENSÉG
CSONTVÁZ

* - TÜKÖR
R - REPÜLÉS
M - KÉPERNYŐT FORDÍT
AJTÓNYITÓ
--- - LÁTHATATLAN ÁTJÁRÓ
¦ - VÁGÓKÉS

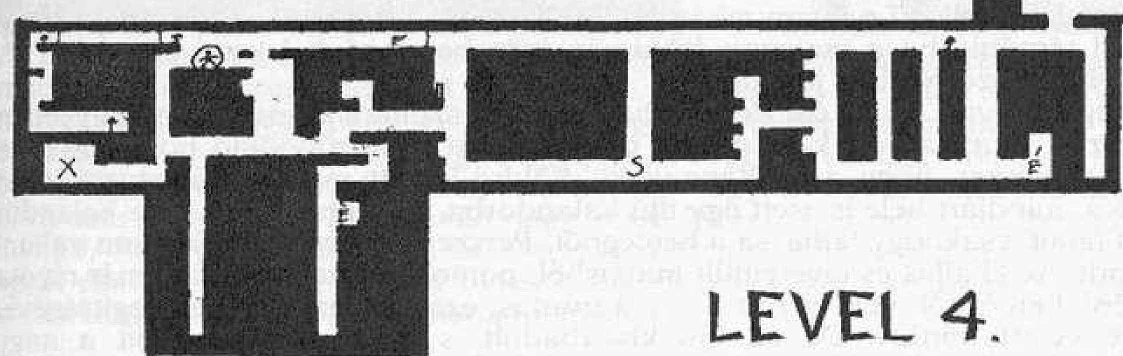
LEVEL 1.



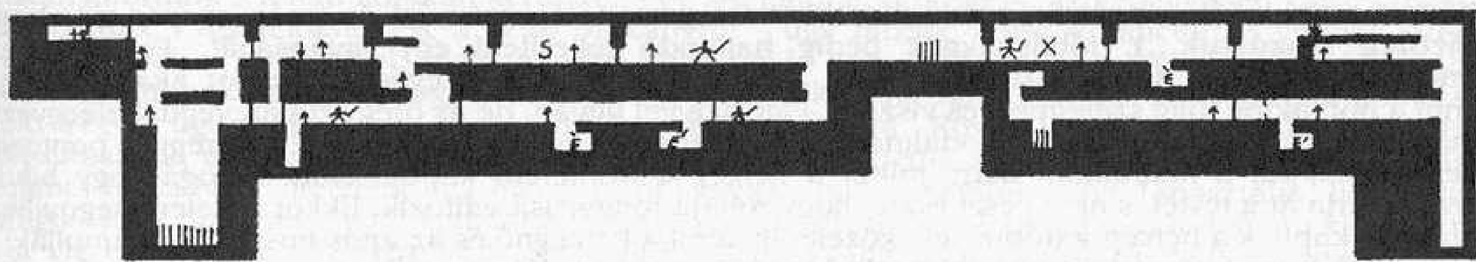
LEVEL 2.



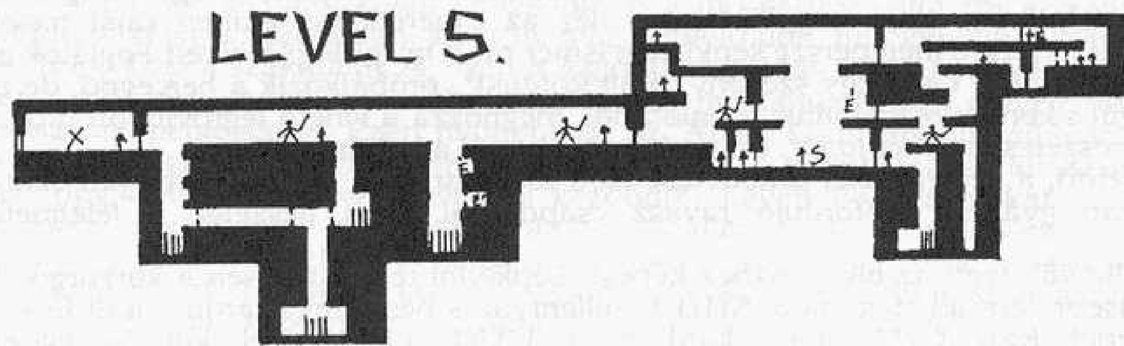
LEVEL 3.



LEVEL 4.



LEVEL 5.

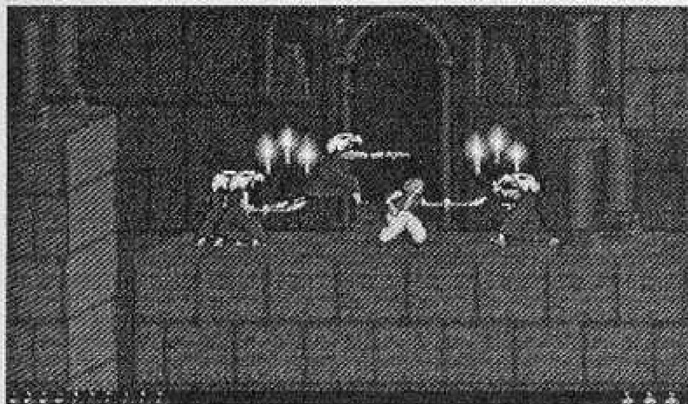


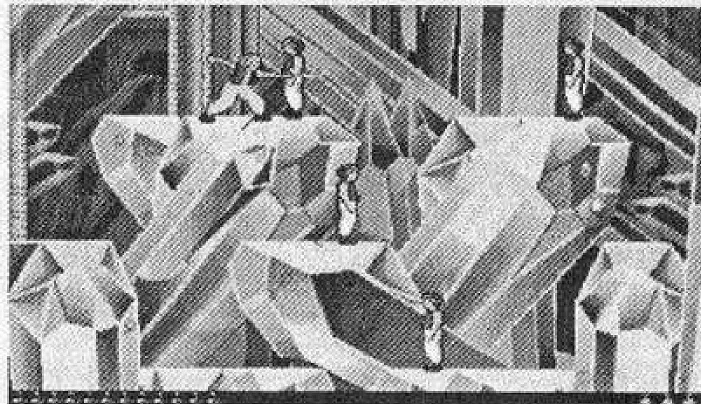


Prince Of Persia 2.

Csá, tehenek. Ugye már vártátok ezt a leírást? Maga az anyag már jó régen megjelent, mostanra már mindenki végigjátszhatta. Nos, akárhogy is van, mi készítettünk róla egy mindenre kiterjedő, alapos, nemkülönben végigjátszható leíró jellegű pályamunkát. Ezen kis eszmefuttatás után épp ideje, hogy rátérjünkarra, amire rá kell térnünk, ha a mai nap folyamán még be akarjuk fejezni ezt a *****. játékot, a nagynevű ***Broderbund*** szoftverház jóvoltából.
Na szóval, hol volt, hun meg nem volt, élt az ősi **Perzsiá**ban egy vén szultán, akinek csupán egyetlen gyermeke volt: egy csudaszép leányka, kinek szépségét csak a tiszta égen tündöklő hold fényéhez lehetett hasonlítani. Történt egyszer, hogy a szultánnak küldföldre kellett mennie háborúzni, és a hercegnő otthon maradt. Na, mindjárt bele is esett egy ifjú kalandorba, ez lennénk mi. Ez a kalandor pedig megmászta a palota falait, csakhogy láthassa a hercegnőt. Persze, minden rosszban van valami jó és fordítva, itt sem maradtunk ki aljas és elvetemült mágusból, pontosítva *Jaffar*ból, aki már régóta kiszemelte magának szegény hercegnőt, vele együtt pedig a trónt is, ezért varázserejének segítségével a börtön leges-legmélyére vetett minket. De az ifjú kiszabadult, s fényes bosszút állt a nagy varázslón, persze csak akkor, ha sikerült neki végigjátszani az első részt. És most lássuk a másodikat.
Mikor a nagy szultán hazatér, s értesül varázslója gaztettéről, száműzi őt **(még szerencse, hogy előzőleg leszúrtuk...)**, főhősünknek pedig hajlandó teljesíteni egy kívánságát. Felajánl neki tömérdek kincseket, aranyat, drágaköveket, de a kis szerény csak egyetlen dolgot akar: feleségül venni a nőt, akibe fülig szerelmes, és viszont. Fájó szívvel ugyan, de az öreg szultán végül beleegyezik a házasságba. Meg is tartják a lakodalmat, de nem lehetnek sokáig boldogok. Egyik reggel, pontosan tizenegy nappal a lakodalom után, mikor a herceg a trónterem kapuja előtt álldogál, egy hűvös fuvallat járja át a testét, s nem veszi észre, hogy ruhája rongyossá változik. Ekkor hirtelen megnyílik a hatalmas kapu, s a herceg a trónus felé közeledik, ahol a hercegnő és az após hosszasan bámulják. A herceg érzi, hogy a teremben egyszerre minden szem rátapad. "Hercegnő", szól a herceg, "miért nézel ily furcsán rám?" "Hogy merészelsz a hercegnőhöz szólni?", förmed rá egy hang a homályból. A herceg rögtön felpillant, majd megdöbbenten néz az ismeretlenre, akiben saját hasonmását látja viszont. Az igazi hercegre meg persze senki sem ismer rá. "Őrség! Fogjátok el! Fogjátok el!", kiáltja az alterego. "Ne bántsátok! Csak egy szegény, őrült koldus!", próbálkozik a hercegnő, de mindhiába. A hercegnek végül sikerül elmenekülnie a palotából, méghozzá a lehető legrövidebb úton, a hasonmás pedig, aki természetesen ismét *Jaffar*, észrevétlenül átveszi a hatalmat.
Ennyi volt a sztori, a végigjátszás ismertetése előtt azonban még szólnunk kell pár szót a kezelésről, az utunk során gyakran előforduló ravasz csapdákról, nem beszélve a félelmetesnek látszó ellenségekről.
Az irányítás alig változott az első részhez képest. Lépkedni természetesen a kurzorgombokkal lehet, de tehetünk kisebb lépéseket is, ha a '**SHIFT**' billentyűt is benyomva tartjuk. Italt fölvenni szintén a '**SHIFT**'-tel lehet. Kardot elővenni s kardozni a '**CTRL**' billentyűvel, karddal védekezni a '**fel**'

kurzorgombbal tudunk. A kardot a '**le**' gombbal tudjuk eltenni. Ugrani az adott irány kurzorgombjának lenyomvatartása mellett a '**fel**' gombbal lehet. Sima ugrással három, nekifutással pedig legfeljebb négy kőlapnyi szakadékot tudunk átugrani. Nagyon fontos funkció a kapaszkodás, ezt a '**SHIFT**' billentyűvel tehetjük meg, ha a megérkezés pillanatában benyomva tartjuk. Ezután a '**fel**'-lel lehet fölkapaszkodni. Szintén általános érvényű szabály, hogy a herceg két emeletnél nagyobb esést lebegőfolyadék (nagy, zöld színű) nélkül nem bír ki, és egyszerűen szétploccsan a padlón, de már két emeletnél is elvesztünk egy életet, ha nem szabályosan, tehát nem háttal kapaszkodunk le. Testünkből kilépni ide-oda forgolódással lehet, noha semmi értelme.
A pályákon ravasz csapdákkal találkozhatunk: az első részből megismert fa-lak, melyekből közelítésre tüskék bukkannak elő, kőlapok, melyekre rálépve aranyos kis fújtatók tűzlabdákkal s*ggbelövik az embert. De van itt mérgező ital, mely szerencsére mindig felismerhető lila színéről, bugyogó láva, falból kijövő prés és penge, s nem is kell más, csak egy kis félrelépés. Ezeket jobb lesz nagy ívben elkerülni, ha lehet.





Az ellenségeinkről: a barlangos pályákon elvétve élőholt csontvázak állják utunkat, őket a szokásos módon kell semlegesíteni. A lerombolt palotában ide-oda repkedő kócos boszorkányok és mérgeskígyók fenyegetnek. A boszik elég kellemetlen szerzemények, mert egyszerre két-három életünket is elvehetik. Ezért a gyengéjüket kell kihasználnunk: akkor kell odacsapnunk, amikor kb. egy másodpercnyire megtorpannak előttünk. A kígyókat a karddal kettészelhetjük, de át is ugorhatjuk őket, ezért nem jelentenek igazán nagy veszedelmet. A szentélyben lévő pap-harcosok viszont annál inkább, ők ugyanis mesterei a kardforgatásnak (a szokásos védekezés-támadás technikával azonban egyik ellenfél sem fog gondot okozni. Egyetlen szabály van csupán: soha ne keveredjünk két tűz közé). Most pedig tényleg lássuk a medvét.

Miután kitörtünk a terem ablakán keresztül, egy sor katonába botlunk, akiket egyetlen kardcsapással leteríthetünk vagy lelökhetünk a szűk párkányról - úgy látszik, rossz kondícióban vannak. Végig haladjunk balra, amíg lehet, majd az első nagy ugrás után másszunk le a falon. Jobbról további katonák rontanak ránk, úgyhogy jobb, ha nem is foglalkozunk velük, hanem irány megint balra, s a móló végén ugorjunk át az éppen indulni készülő hajóra. Rövid közjáték következik. Hősünk potyautasként, egy kereskedőhajón hagyja el az országot, pedig alig, hogy megérkezett - ugyanígy. Álmából felriadva - melyben egy hívogató női hangot hall - megdöbbenve tapasztalja, hogy *Jaffar* haragja ismét utolérte: a hajó kettétörik és elsüllyed. A herceg azonban egy csoda folytán kiszabadul, és a víz egy lakatlan szigetre veti, ahol újabb megpróbáltatások várnak rá, persze ránk is. Balra haladva egy széles mocsarat, szemben pedig egy nagyméretű kősziklát látunk, rajta pedig egy érdekes ábrát. Hamarosan néhány kőlap emelkedik ki a mocsárból, rajta egy ugyanilyen ábrával. Nyugodtan sétáljunk végig a kőlapokon, s várjuk meg a túloldalon, míg kinyílik a kapu. Míg várunk, egészen biztos, hogy kinő a szakállunk is, ezért a legjobb megoldás, ha belefulladunk a láposba. Bár itt még nem játszunk időre, az ilyen esetekből lehet igazán megtanulni, hogy milyen hasznos dolog is az állások rendszeres mentegetése. Ezért nyomjuk be az '**ALT**'+'**G**' billentyűkombinációt, s mentsük el az aktuális állást. Visszatöltéshez nyomjuk be az '**ALT**'+'**L**' gombokat, s válasszuk ki az előbb elmentett állást (így is mindig a pálya elejéről kezdődik) Egyéb beállításainkat az '**ALT**'+'**O**'-val tehetjük meg. Innen egyébként - közvetve - mindent beállíthatunk. Szóval, visszatérve oda, ahol abbahagytuk, illetve ahol még el se kezdtük vagy ahol... na szóval oda, ahova kell, meg kell próbálnunk úgy ugrándozni a kőlapok között, hogy semmi esetre se lépjünk rá arra, melyen az ábra van, s egyikre sem léphetünk kétszer, mert elsüllyednek. Ha sikeresen túljutottunk a fejtörőn, továbbá tudjuk a kódokat, egy barlangrendszerbe jutunk.

Kétfelé is mehetünk, de inkább ajánljuk a nehezebb utat, mert itt két élet-palackot is szerezhetünk. Szóval, menjünk végig jobbra, míg a láva és a csonti előtti pályán balra találunk egy titkosajtót, e mögött található az egyik. Szedjük fel, majd irány megint jobbra a csontvázhoz. Ugorjuk át a lávát, majd vágjunk bele hármat a feléledt csontvázba, aki ismét elvonaglik. Gyorsan feléled, ezért szedjük sátorfánkat tovább jobbra, ahol a kőlapra felmászva ugorjunk át a túloldalra, és a kinyílt kapun távozzunk jobbra. A következő képernyőn forduljunk óvatosan balra, ereszkedjünk le, itt megtaláljuk a második italt is. Miután ez megvolt, ereszkedjünk tovább a csontihoz, aki már kiéhezve vár bennünket. Ahogy a földre pottyanunk, elő a kardot rögtön, majd csitítsuk le barátunkat annyi időre, amíg balra el tudunk szelelni. Irány folyton balra, majd fel, vigyázva a csapdákra. Előbb-utóbb elérkezünk ahhoz a részhez, ahol egy nagyon mély gödör található, fölötte pedig egy kőlap. Itt azonban ne erre a kőlapra, hanem a jobboldali szilárd részre kapaszkodjunk, majd ugorjuk át azt. Lépjünk rá a kaput felnyitó kőlapra, s amilyen gyorsan csak lehet, rohanjunk balra, és egy hatalmas ugrás után felkapaszkodva guggolgassunk azonnal balra, nehogy agyonnyomjon a lecsukódó kapu. A következő képernyőn megpillantjuk a főkaput, szintúgy a kapcsolóját, a gödörben. Vége az első pályának.

Fontos megemlíteni, hogyha előzőleg nem is mentegettük az állásokat, eztán nagyon ajánlatos, mert az első elcseszett élet után ezen a pályán már nem babra megy a játék, hanem időre: az ország ellenségei **Perzsia** ellen vonultak, ezért a szultánnak ismét harcba kellett mennie, az otthon maradt hercegnő pedig komoly betegségbe esett az erélyes álherceg miatt, és meg fog halni, ha a kertjében lévő fáról az utolsó levél is lehull. A játékot - pontosabban az elmentett állást - egyébként föl is tudjuk törni, azaz megbabrálni, ennek ismertetésére a kódokkal együtt a későbbiekben kerül sor, először a világtörténelemben.

A következő pályán irány jobbra, egy nagy ugrás, kapaszkodás, egy zuhanás. Nem létkérdés megszerezni azt az életerő-italt, amely jobbra, majd lefelé található, s két kapu kicselezésével érhető el meg. Éppen ezért ezt inkább nem is írjuk le. Egy-két percet biztos megtakarítunk, ha a rövidebb s egyszerűbb megoldást választjuk: ugorjunk balra a szakadékba, mint az öngyilkosjelöltek, és igyuk ki csurig a bögrét, amely természetesen nem más, mint egy kis lebegőfolyadék. Most már tényleg nincs más kiút: ugorjunk. Ha leértünk, menjünk jobbra, nyissuk ki a kaput, majd fussunk egészen a széléig, ahol a főkapu kapcsolója is található. Indítórakétákat be, aztán söprés vissza balra, mert ha elkapnak a csontvázak, akkor konyec. A kaput kinyitó kapcsolóra persze azért ne felejtsünk el rálépni. Menjünk ki a főkapun, és máris vége a második pályának is.

Irány jobbra. Ha sikerült túlélni a tüskéket és a csontvázat, irány tovább jobbra, míg elérkezünk egy hatalmas terembe, ahol a földön egy díszes szőnyeg található. Na vajon mire jó? Üljünk rá nyugodtan a közepére, és következhetne is a következő pálya, ha nem lett volna ott az a fránya rács. De mivel sajnos ott van, az lesz a legjobb, ha továbbsietünk a következő képernyőre, ahol lefelé ugrándozva folytathatjuk utunkat. Menjünk el egészen jobbra, a láva után jobbra, majd a következő képernyőn föl. A jobboldalon található labilis kőlapot verjük rá a kapcsolóra, hogy nyitva maradjon a kapu, ami mögött egy újabb életerő-ital található. Menjünk tehát arra, vigyázva, hogy a következő képernyőn bele ne verjük a kőlapot a gödörbe, ami persze rögtön lecsapná a szembenlévő kaput, ugorjuk át, majd még egy nagy ugrás helyből, és túl a kapun máris megvan, amit kerestünk. Folytassuk utunkat jobbra, ahol egy nagy ugrás következik, majd kapaszkodás, és gyorsan föl. Lám, visszajutottunk oda, ahol az előbb letértünk, úgyhogy irány fel, ahol balra érdekes dolgok fognak történni. Egy hatalmas szakadékon átívelő függőhídhoz érkeztünk, a túloldalon pedig egy csontváz leselkedik ránk, majd futásnak ered. Mielőtt azonban megcsodálnánk a panorámát, lépjünk rá a kapcsolóra, majd futás át a függőhídon, mielőtt ő érne ide. Mivel úgyse tudjuk kinyírni, cseréljünk helyet vele, és folyton ütlegeljük, nehogy elérje a kapcsolót, mert akkor lecsapja a kijáratot. Üsd-vágd, nem apád, ne sajnáld... Ha jól csináljuk, a csontváz hátrálni kezd, a híd pedig leszakad, vele együtt. Mi is esnénk, de ha sikerült úgy elhelyezkednünk, hogy balról kb. az ötödik-hatodik fokon álltunk, akkor van esélyünk a megkapaszkodásra. Kardunk azonban kiesik a kezünkből, és a csontváz után zuhan. Eme kis "kellemetlenség" után haladjunk tovább balra, hisz' az előbb említett kijárat már nyitva áll. A következő képernyőn egy csonti és egy fújtató, ezeken kívül pedig egy szakadék van. Mivel nincs kardunk, lehetőleg ne álljunk le a csontvázzal hadakozni, mert mi húznánk a rövidebbet. Inkább kapcsoljunk kicsit nagyobb sebességre, és ugorjuk át a szakadékot (ehhez persze legalább két életre van szükségünk, mivel a fújtatót nem tudjuk kikerülni). Ha sikerült,

nincs más dolgunk, mint rálépni a kapcsolóra, mire a rács megnyílik. Immár tiszta a levegő, csak le kell kapaszkodni, és élvezni a repülést.





A játék folyamán egyre többször fogjuk hallani, hogy a hercegnő haldoklik. Fogy az időnk, ezért jobb, ha nem pazaroljuk el.

A repülőszőnyeggel egy elhagyatott vár romjaihoz érkezünk. Bent forduljunk óvatosan balra, nehogy lecsapjuk a rácsot. A következő képernyőn ugorjunk le, vigyázva, hogy a labilis kőlapot ne verjük le, mert később még jól jöhet. Egy kissé szerencsétlen földetérés után másszunk át az alagúton, ami egyike a második rész újításainak, majd vegyük fel a földön heverő kardot, melyet biztosan valamelyik pórul járt utazó hagyott ránk. Irány fel, majd a boszit vágjuk agyon a labilis kőlapokkal, így megspórolhatunk egy kemény harcot (bár kissé hosszadalmas, mire észrevesz). Haladjunk tovább itt is felfelé, majd ugorjunk át a kiálló részre, s jobbra egy nagy nekifutásos ugrással megszerezhetjük az újabb életerő-italt. Most kapaszkodjunk le, így az előbb le nem vert kőlap segítségével túléljük a nagy esést. Másszunk vissza odáig, ahol az előbb letértünk, de most már felfelé folytassuk utunkat. A túloldalon ereszkedjünk le, és balra haladjunk tovább amíg csak lehet, majd ismét másszunk lefelé. Leérve az alagútban megtalálhatjuk az első részből megismert agyferdítő magazint, izé... varázsitalt, és az ellenszerét, csak a kígyót kell kicsalogatnunk. Jobbra nyírjuk ki a boszit, majd menjünk be az egyik kijáraton, tök mindegy, hogy melyiken.

Az imént akármerre jöttünk is ki, ezen a pályán egy életerő-italt találunk majd. Ha balra jöttünk ki: a kígyó és a boszi után egy újabb boszit találunk, ha a felső résznél kíváncsiskodunk. Ha jobbra: az átjáróba bemászva két boszi őrzi a palackot, itt őket kell semlegesítenünk. Végül mindkét esetben ugyanoda lyukadunk ki. A rácsnál folytassuk utunkat felfelé, ahol egy nagyobb ugrás után két kígyóba botlunk, amelyeket átugorva vagy kettészelve egy mozgásra aktiválódó penge alatt kell átmásznunk. A következő képernyőn másszunk ismét felfelé. A boszit nyírjuk ki, majd felérve forduljunk balra, ahol ismét egy csúnya boszit kell elkárhoztatnunk. Miután ez sikerült, a legfelsőbb szinten végighaladva másszunk le baloldalt. Lökjük le a labilis kőlapot, majd ereszkedjünk utána, ahol egy titkos átjárón kell átmásznunk. Ugorjuk át a szakadékot, majd menjünk el egészen jobbra, túl a főkapun is, ahol a penge kicselezése után álljunk rá a kapcsolóra. A felső részen lehetőleg ne közlekedjünk, ha nem akarunk mindent elölről kezdeni, mivel beomlik. A kapu máris nyitva áll.

A következő pályán egy kígyó támad nekünk. Meg is ölhetjük, de legjobb, ha lelécelünk balra, ahol lefelé folytathatjuk utunkat. A rácsot a penge utáni kapcsolóval nyithatjuk ki. Aztán ugornunk kell egy nagyot: a rács előtt nem sokkal egy labilis rész és egy kapcsoló található, mely rögtön lecsapná a kaput. Ha átjutottunk, egy boszi ront nekünk, akit egyszerűen csapjunk oda a falhoz, így nem lesz gond vele. Ez egyébként minden boszi ellen a leghatásosabb eljárás. Menjünk tovább, majd a következő képernyőn le, itt egy újabb életerő-folyadékot találhatunk. A rácsot nyissuk ki a lenti kapcsolóval, majd lökjük rá labilis kőlapot, hogy nyitva is maradjon. Másszunk be az átjáróba, és öljük meg a boszit anélkül, hogy rálépnénk a kapcsolóra, s így elzárná a kijáratot. Hörpintsük fel a löttyöt, és másszunk vissza oda, ahol lejöttünk. Menjünk tovább balra, ahol a boszik hatástalanítása után a palota trónternében találjuk magunkat. A földön található díszes kardhoz hozzáérve eszméletlenül esünk hanyatt. Látomásaink lesznek. Az álmunkban megjelenik a hajón látott nő, akiről kiderül, hogy az anyánk, és hogy ennek a palotának volt az úrnője, mielőtt még lerombolták volna, a kard pedig, amit találtunk, az apánké volt. Mindkettőjüket lemészárolták a sötétség erői, ezért anyus azt kéri tőlünk, álljunk bosszút értük. Feleszmélve balra távozhatunk a pályáról. Itt jópár bosziba

botlunk, akik sorban támadnak ránk. Hatástalanítsuk őket egymás után, azután távozzunk a kijáraton keresztül.
A következő pálya igen nehéz. Nem mintha olyan sok ellenség lenne, azonban nem szabad hibázni. Haladjunk balra, majd nyírjuk ki az első boszit. Átugorva a szakadékot, egy szinttel lejjebb egy kígyóba botlunk, amit szeljünk is ketté, így később nem lesz rá gondunk. Menjünk tovább az alsó részen, és taroljuk le a terepet, míg egy lószoborhoz érkezünk. A lószobor után egy kietlen sivatag következik. Balra haladva a második képernyőn egy kígyóba botlunk. Intézzük el, majd vegyük fel az egyik szikla mögül az újabb löttyöt. Térjünk vissza az első kígyó maradványaihoz, majd folytassuk utunkat már a felső részen.Most jön a dolog neheze: úgy kell végigugrálnunk a párkányon, hogy még véletlenül se essünk le, s feleslegesen nem szabad levernünk egyetlen kőlapot sem. Szaladjunk végig az első párkányon, majd nekifutással ugorjunk át a következő párkányra. Innen egy kis ugrással juthatunk át a következőre, majd megint egy kis ugrás jön. Most megint egy nekifutás, de ne a párkány széléről rugaszkodjunk el, hanem kicsit előbb, aztán kapaszkodjunk. Vagy: ugorjunk el a széléről, de a megérkezés pillanatában rögtön forduljunk meg, és kapaszkodjunk erősen, ellenkező esetben a penge kettészeli emberünket. Két kisebb ugrás jön most, és ha idáig eljutottunk, már csak egyetlen ugrás van hátra. Egy nekifutás, és máris fent vagyunk a paripa hátán, amely azonnal megelevenedik, és elvisz minket egy hatalmas templomba, a **Láng Szentélyé**be. A legutolsó, egyben a legnehezebb rész következik.

Sok mindenről beszéltünk eddig, csak arról nem, mit takar tulajdonképpen a játék alcíme: az ***Árnyék és a Láng***. Nos, pontosan mi sem tudjuk, hogy a szerzők miért pont ezt a két momentumot emelték ki, az viszont tény, hogy a **Láng** megszerzése nélkül nem nyerhetjük meg a játékot. Ami pedig a másikat illeti, ettől a pályától kezdve bármikor kiléphetünk a testünkből, ami nagyon jó mulatság, mert minden csukott rácson átsurranhatunk, minden penge és tüske mellett elsüvíthetünk, minden őrt kinyírhatunk anélkül, hogy ez egyetlen életünkbe is kerülne. A gond csupán az, hogy ez nyolc életünkbe kerül. Világos volt, remélhetőleg. Aki még mindig nem értené, arról van szó, hogy ez az egész árnyékosdi, azaz a testünkből való kiruccanás nyolc életünket lecsapolja, amit nehéz lesz bepótolni, sőt, túlélni.

A templomot harci díszbe öltözött pap-harcosok védik az illetéktelen behatolóktól. Bent forduljunk jobbra, és sorban nyírjuk ki a harcosokat. A párkány végén ugorjunk egy szinttel lejjebb, majd ugorjunk még egyet, amekkorát csak lehet, és kapaszkodjunk fel. Rohanjunk végig a párkányon, mire egy csapóajtón leesve épp a kijárat elé pottyanunk, amit épp az imént nyitottunk ki (ezen a pályán egyébként található egy életerő-ital, de megszerzése túl hosszadalmas, így az a legjobb, ha kisétálunk a kapun).

A következő pályán az útvonal elég egyértelmű, ezért ott folytatjuk, hogy a nagy ugrás után egy újabb életerő-ital van a láthatáron. Ennek megszerzése azonban nem kis furfangot igényel, s díjazzuk azt, aki önmagától rájön a megoldásra. A képernyőn összesen négy kapcsoló látható: az első mindjárt itt van a lábunknál, ez a kapcsoló nyitja a rácsot, ami mögött a palack van. A következő kapcsoló rögtön a rács mellett van: ez csapja le a rácsot. A harmadik kapcsoló egy présgépet kapcsol be, ami a szemközti falból indul ki, ugyanakkor a rácsot is lecsapja. Sorban a negyedik ismét a rácsot nyitja ki. A feladat tehát: bemenni a nyitott rácson, felszedni a löttyöt, s kijönni anélkül, hogy a rács lecsapódna vagy beindítanánk a présszerkezetet. Ez persze akkor lehetséges, ha a második - vagyis a rács melletti - kapcsolót hatástalanítjuk, mivel sehogy sem tudjuk egyébként kikerülni. Ezért ejtsük rá erre a kapcsolóra a fölötte lévő labilis kőlapot az ugrándozás módszerrel, de még mielőtt az lecsapódik, ugorjunk át a rács alatt. A harmadik kapcsolót elkerülve szedjük fel apalackot, majd másszunk vissza és folytassuk utunkat felfelé. Fent baloldalt egy rácsot találunk, jobboldalt pedig a kapcsolóját. A feladat teljesen nyilvánvaló. Ha sikerült időben átkúszni a rács alatt, irány ismét felfelé. Balra egy újabb rács található, két szinttel feljebb a nyitókapcsolója, jobboldalt pedig a zárókapcsolója van. A zárókapcsoló hatástalanítása után menjünk fel a nyitókapcsolóhoz, majd jobbra leereszkedve szökjünk át a lecsukódó rács alatt. Amint ez megvolt, nem kis csatának nézünk elébe: egyszerre kell megküzdenünk négy harcossal. Ha sikerült elintéznünk őket, haladjunk ismét felfelé. Miután lecsaptuk a rácsot magunk mögött, verjük le a labilis kőlapot és másszunk fel. A jobboldali kapcsolóval nyissuk ki a rácsot, ami mögött egy újabb harcos tanyázik. Miután átsegítettük a túlvilágra, menjünk tovább felfelé oly módon, hogy ne lépjünk rá a csapóajtóra, továbbá fent kizárólag balról az első kőlapot verjük le. Más esetben örökre elzárnánk a visszautat

magunk elől. (ha mégis leestünk volna a csapóajtón keresztül, nincs semmi gond, mert a lebegőfolyadékkal simán földet érünk, s visszamászhatunk; persze kétszer ne kövessük el ugyanazt a hülyeséget). Fent ugorjuk át az előbb említett második kőlapot, majd a következő képernyőn másszunk fel. Jobbra rögtön egy szakadék jön, amit ugorjunk át, végül másszunk bele a kisebb, balodali cellába, és ugrándozzunk, hogy a nagyobb helyiségben lévő kőlap kiszakadjon a helyéből. Most menjünk át a nagyobb cellába, mire rögtön beindul egy présszerkezet. Előző ténykedésünknek köszönhetően azonban - ha elég gyorsak vagyunk - sikerülhet kimenekülni a helyiségből, és épp a főkapu kapcsolójára zuhanunk rá. Menjünk óvatosan balra, vigyázva a pengére, majd ugorjuk át a szakadékot. Kapaszkodjunk fel. Az imént levert kőlap hosszú útját bevégezve pont egy kapcsolóra esik, mire a rács kinyílik, s ott vagyunk, ahol az előbb felmásztunk. Térjünk vissza a még mindig nem levert kőlaphoz, de azt továbbra sem szabad leverni: ugorjuk át, vigyázva a tüskékre. A kapcsolóval nyissuk ki a rácsot, de a rácsot lecsapó, a rács előtti kőlapot kerüljük ki. Így szabad az út a következő pályához, ami szintén nem ígérkezik túlzottan könnyű feladatnak.

Nyissuk ki a rácsot a kapcsolóval, majd menjünk ki rajta. Itt meg kell említenünk, hogy egy másik hasonló témájú számítógépes magazin szerint - melynek nevében egy háromjegyű szám található - ennek a pályának van egy rém egyszerű megoldása. Szerintük itt balra kell továbbmenni, majd a legalsó szinten jobbra végighaladva el fogunk jutni egy olyan részhez, ahol - hangzik az idézet - "egy zárt kapunak ütközünk, előtte egy zölden bugyborékoló palackkal. Próbáljuk meg felhajtani a palackot, ekkor azonban egy kis szellem ugrik ki belőle, s már ki is nyitotta nekünk a kijáratot." Nos, minden stimmel, csupán az nem, hogy az a bizonyos kijárat nem mindig van ott. Még nem jöttünk rá, mitől függ, hogy ott van-e avagy sem, mi mindenesetre csak egyetlen alkalommal találkoztunk vele (biztos néha elunja magát, és elmegy sétálni). Van viszont egy másik megoldás, amelyik biztosan nem mond csődöt: a rácsnál másszunk felfelé, és verjük ki a plafont. Másszunk fel, és az itt talált labilis kőlapot ejtsük rá a kapcsolóra, ezzel kinyílik egy rács, ami a végigjátszáshoz elengedhetetlen. Másszunk vissza, és folytassuk utunkat balra, ahol egy harcosba és négy rácsba botlunk egymás mellett. Három rács kapcsolóját könnyen megtalálhatjuk, ezekre verjük rá a fölöttük elhelyezkedő kőlapokat. A negyedik rács kapcsolója legalul helyezkedik el, de nem vagyunk képesek felmászni időben, ezért erre is rá kell ejtenünk valamit vagy valakit... A rácsokon túl egy újabb életerő-löttyöt pillantunk meg, amit egy nagyobb ugrással rögtön meg is szerezhetünk. A mellette lévő labilis kőlapot azonban semmilyen körülmények között ne verjük le, mert kell a nekifutáshoz. Ha megérkezünk, másszunk le egy szinttel lejjebb, majd az őr teteménél másszunk megint fel, aztán a négy rács magasságában menjünk tovább jobbra, ahol is a kisebb szakadék után egy másik, sokkal nagyobb szakadék következik. Most egy ugrás jön nagy nekifutással, majd a kőlapok leverése után szemközt kinyílik egy rács, amely alatt még épp időben át tudunk préselődni. Ha ez mégsem sikerülne, van még egy utolsó lehetőségünk az ugrás megismétlésére: a felső kőlap leverése után másszunk fel, majd a falhoz legközelebb eső kőlap, azaz csapóajtó baloldalán leesve kapaszkodjunk meg a párkány szélében. A rács utáni résznél álljunk szorosan a kapuhoz, majd nekifutásból ugorjunk egy hatalmasat. Így egy tüzes kard mellé toppanunk, ami a földön hever. Nem sokáig, ezért kapjuk elő a kardunkat, s cseréljünk helyet vele. Ellenkező esetben megperzseli a fenekünket, s két emeletet esünk, arról nem is beszélve, hogy szinte mindent kezdhetünk elölről, ami nem kis időveszteséggel jár. Amint tudunk, léceljünk le jobbra, és ugorjunk egy, majd még egy szinttel lejjebb, bal irányba, vigyázva a tüskékre. Lepottyanva épp a kijárat kapcsolójára esünk, visszamászni azonban nem tudunk, így az alsó szinten kell továbbhaladnunk. Forduljunk balra. Itt rögtön egy penge következik, ami alatt másszunk át azonnal. A harcosra ejtsük rá a plafont vagy intézzük el a szokásos módon, majd menjünk tovább balra. Most egy nagyon kegyetlen rész jön: két penge közt egy harcost kell semlegesítenünk. Mi úgy csináljuk, hogy bemászunk a penge alá, és megvárjuk, míg a penge elsuhan a fejünk fölött. Ekkor kilépünk alóla, s megpróbáljuk lekaszabolni vagy a penge alá lökni az ellenfelet. Ha sikerült túlélnünk, irány tovább, ahol egy rács található két kapcsoló társaságában. Az a legbiztosabb, ha átugorjuk a hozzánk közelebb eső kapcsolót, s mert a másikat úgysem tudjuk, irány felfelé. Itt lökjük ki a kőlapot a helyéből, és másszunk fel. Ismerős helyre jutottunk, s az utat is tudjuk már. Ugorjuk át a nagy szakadékot, s hagyjuk, hogy a kard megperzselje a fenekünket, így pontosan a kapu elé pottyanunk, ami tárva-nyitva áll.

A legutolsó pályára érkeztünk a szentélyben, de nehézségét tekintve nem igazán veszélyes: csupán kardozni kell tudni. Ezt pedig már megtanulhattuk épp elégszer. Menjünk balra, és sorban kaszaboljuk le a harcosokat. Egy kapcsolót fogunk találni a földön, amely a következő képernyőn

lévő rácsot nyitja ki. A rács azonban nagyon messze van: nem lesz időnk átjutni rajta. Ezért újra kell alkalmaznunk a már egyszer jól bevált módszert: a ránk támadó harcost úgy öljük meg, hogy épp a kapcsolóra zuhanjon rá. Ha ez sikerült, ugorjuk át a szakadékot és menjünk be a rácson. A következő képernyőn egy csapat harcos támad nekünk. Fontos, hogy mindet intézzük el, ez a feltétele annak, hogy vissza is tudjunk jönni a kijárathoz. A szakadék után egy extra löttybe botlunk: ezt akkor érdemes felvenni, ha már kinyírtuk a **Láng** őrzőjét, amelyik balra található. A strázsa semlegesítése után ugorjunk át a **Láng**hoz, pontosabban a párkány széléhez, majd kapaszkodjunk fel, különben a lángok martalékává leszünk. Megszereztük azt, amiért jöttünk. Nincs más hátra, forduljunk vissza. A pegazusra felpattanva az utunk egyenesen **Perzsiá**ba vezet.

Ahogy leszállunk a lóról, ismét kővé dermed. Így is marad, rá már nem lesz szükségünk. Másszunk le a jobboldali falon. A királyi hálóterem előcsarnokába jutunk, ahol *Jaffar* már várt minket. Nem is késlekedik: a gonosz varázsló ismét elvetemült varázslathoz folyamodik: egy abszurd világba kerülünk. A végsőküzdelem következik.

*Jaffar*t kizárólag ellenvarázslattal tudjuk megsemmisíteni, ehhez minimálisan tizenegy életerő-palackra lesz szükségünk: nyolc ahhoz, hogy kiléphessünk a testünkből, kettő magához a varázslathoz, egy pedig ahhoz, hogy életben maradjunk. Aki a leírás szerint játszotta végig a játékot, annak ez nem jelenthet gondot. Azért nem kell újrakezdeni. A sakktáblától lefelé, az óriáspóknál további harcosokat találunk, ezek legyilkolásával juthatunk további palackokhoz. Ha megvan az elegendő számú palackunk, indulhatunk a végső csatára. *Jaffar* azonban nem hagyja ennyiben: további trükkökkel próbálkozik. A sakktáblától jobbra negyedmagával jelenik meg előttünk, és ha bármelyiknek hátat fordítunk, orvul lekaszabol. Ezért ezt kerüljük el. Miután a negyedik figurát is megöltük, az igazi *Jaffar* is elpárolog. Fent fogjuk megtalálni a párkányokon. Álljunk hozzá minél közelebb, forogjunk ide-oda. A **Láng** birtokosaként testünk fényárban úszik. *Jaffar* rögtön menekülni kezd. Feladatunk: olyan közel kerülni hozzá, hogy eltalálhassuk a tűzgolyóval. Ezért kergessük állandóan, egy ilyen kedvező alkalommal nyomjuk be a '**CTRL**' gombot: hajtsuk végre a varázslatot. Ha ügyesen céloztunk, végignézhetjük, amint *Jaffar* elporlad, s a hercegnő újra a nyakunkba borul. Az emberek ismét boldogok, a nép minket ünnepel. A herceg a biztonság kedvéért szétszóratja a gonosz varázsló hamvait a szélben. A finálé utolsó képe, amint egy ronda foghíjas boszorkány üveggömbjén keresztül lesi párunkat, azt engedi sejtetni, hogy a herceg kalandjai még korántsemértek véget.
Nos, befejezésül elég annyi, hogy a játék valóban fantasztikusra sikerült, az animációk kifinomultak, a digitalizált szövegek pedig igazi hangulatot adnak a történetnek. Mindent összevetve, jó kis játék ez a ***Prince 2***.

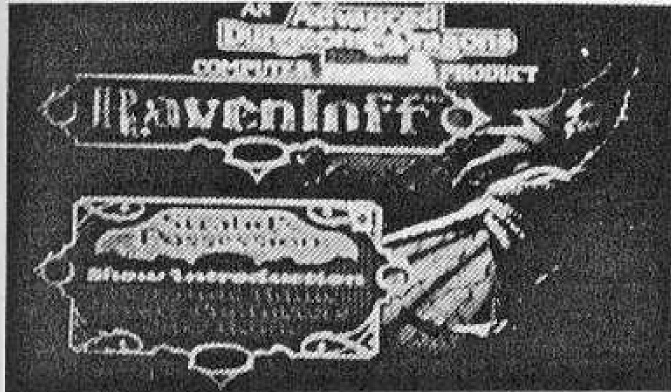
Kódok:
1. ábra: 5, 7
2. ábra: 2, 12
3. ábra: 1, 19
4. ábra: 8, 17
5. ábra: 4, 16
6. ábra: 6, 15
7. ábra: 11, 14
8. ábra: 3, 20
9. ábra: 9, 13
10. ábra: 10, 18

Cheat: 'ALT'+'**N**' hatására a játék a következő pályára lép (csak a negyedik szintig használható).


Ravenloft

Nem is tudni, miért váratott ennyit magára az egyik legsikeresebb ***TSR*** világ megszámítógépesítése, a ***Ravenloft***-é. Jól van na, most ne arra gondoljunk, hogy a leírás mikor jelenik meg, hanem arra, hogy eredetileg úgy 94. január, a lemezes verzió meg május körül jött ki, ha emlékezetünk nem csal.
Mi sajnos csak a lemezes verziót tudtuk megvizsgálgatni, és a rossz hírünk az, hogy a CD-s nemcsak minőségileg, de mennyiségileg is több, mármint ami a pályákat és az NPC-ket illeti. Jópár magyar átlagállampolgárnak tehát le kell maradnia a **Barovia** alatti kisebb katakombák és a varázslótorony élvezetéről, az ott lévő tárgyak, NPC-k, zenék és térképek csodálásáról.
A többi AD&D világhoz képest nálunk viszonylag jól ismert világ a ***Ravenloft*** "világa", köszönhetően a magyarul is megjelenő ilyenfajta regényeknek, kezdve a ***Fekete Rózsa Lovagjától*** (khm, azért kár, hogy kihagyták az igazán első ***Ravenloft*** regényt, a ***Vampire of the Mists***-et), a nemsokára megjelenő ***Sötét Lelkek Szőnyegé***ig. Talán nem is lenne olyan nagy baj, ha egy kicsit többet is mondanánk erről a Ravenloft dömpingről.
TSR-ék 91-ben úgy döntöttek, hogy ideje lenne kiadni az újabb ukászt, egy világot, amit kifejezetten a rémségek részére készítettek. És az igazi horrorkulcs, az elszigetelődés kedvéért ne lehessen innen olyan könnyen megpattanni, magunk mögött hagyva néhány lakótelepnyi vámpírt, keveredjenek a játékosok egy vadidegen helyre, amiről idáig egy sort se hallottak. Létrejött a **Rettenet Félsíkja**, ami a félsíkok szokásához híven az **Éter**ben lebeg. Ám megeshet az is, hogy ennek a **Rettenet Félsík**nak köze van a ***Manual of the Planes***-ben leírt **Bebörtönzés Félsíkjá**hoz, ahová ősi, mindennél gonoszabb erők kerültek, miután a jelenlegi istenek legyőzték és elpusztították őket, legalábbis azt hitték róluk, hogy elpusztították őket. A ***TSR*** tudja, hogy közük van-e a **Sötét Erők**nek ezekhez az erőkhöz. A lényeg az, hogy hipp-hopp, most már minden jóravaló gonosz karakternek számolnia kell azzal, ha a mesélője szereti ezt a síkot is bekevernie meséibe, hogy egyik napról a másikra esetleg "meghívást" kaPotion of Healingat egy újabb területre.
Szépen kezdtek gyarapodni a különféle kiadványok a világhoz, és mára már számuk annyira megsokasodott, hogy egyedül talán a ***Forgotten Realms***-hez lehet több kiegészítőt kapni. Regények és modulok tekintetében még azért a ***Dragonlance*** is maga mögé utasítja, de ha ez így folytatódik, mindenképp ez fogja elvinni a pálmát. Például *Strahd von Zarovich*, aki a **Ravenloft** nevű kastély ura, **Barovia** birtokosa, és a jelen játékban is a főgonosz, annyira kidolgozott háttérrel rendelkezik, hogy előbb-utóbb még *Napóleon*t is lekörözi. Elég szépen elkelt az önéletrajza mind könyv, mind **AudioTales** formában, több modul foglalkozik vele, illetve birodalmával, és most itt a game is.
A másik jól tejelő emberük *Dr. RudolPotion of Healing van Richten*, a természetfeletti-tudós, a rettenetek egyik legjobb ismerője. Kiadványai más világokhoz is használhatóak, ahol ilyen szörnyűségek vannak, és amúgy is kellemes olvasmányok, sok érdekes információval és tanáccsal. A vámpírokról szóló útikalauzzal indított, ezt hamarosan követte a többi, a szellem, a lycanthrope, a lich, a gólemek és társaik, és a legfrissebb, a múmiaféleségek nemzetsége. Az egyik feljegyzés a játékban is feltűnik, igaz, csak egy oldalnyi belőle, de az a játék árában bennfoglaltatik! További viszonyításként nem árt figyelembe venni, hogy a Ravenloft 3 éve alatt 3 **MC** jelent meg (pontosabban a harmadikat erre az évre tervezték, és a második valójában csak NPC monster gyűjtemény), míg a ***Forgotten Realms***-hez 87 óta kettő. Nemrégiben a **Boxed Set** felújított változata is a boltokba került, így legalább abból is újabb hasznot húzhatnak.
Minden nagyon szép meg jó benne, minden világból keveredhetnek benne karakterek, és az utóbbival kapcsolatban van nekünk a legnagyobb fenntartásunk is. Valószínűleg elragadhatta őket a hév, amikor úgy döntöttek, hogy **Kalidnay** történetét is ebbe a világba dolgozzák bele. Innentől kezdve nekünk roppantul unszimpatikus lett az egész, ami bizonyára érthető is. Ha valaki mégse kapisgálná, hadd említsük meg, hogy ez a **Kalidnay** eredetileg ***Dark Sun*** világában volt. És ott, ahol a belső létsíkok felépítése és a külső létsíkok helyzete is más, ott is megjelentek ezek a **Sötét Erők**, és hipp-hopp, elragadtak egyet s mást. Közismert tény, hogy minden egyes elsődleges anyagi létsíkhoz SAJÁT éteri sík kapcsolódik, és a legelfogadhatóbb magyarázat a nagy ***TSR*** multiverzumban, hogy **Athas** egy alternatív síkon helyezkedik el, és nem csak egy másik kristályszférában, ahogyan **Krynn**, **Oerth**, **Toril** és társai. Ezek szerint egy másik éteri síkra is kellett volna keverednie az elveszett városnak, ahol hasonló szabályok uralkodnak, mint a **Ravenloft Boxed Set**ben leírtakban. Ezek a **Sötét Hatalmak** nem istenek ugyan (legalábbis most nem), de akár szörnyű idők elkövetkeztét is előrevetíthetik, ha a hősies játékosok ezt meg nem akadályozzák. Az már csak a minimum lenne, hogy így egy újabb félsíkra keveredtek **Athas** világában, de ahogyan a 192-es ***Dragon***ban egy olvasói kérdésre választ adtak, sajnos egy nagy hülyeséget is elkövettek egyben (pontosabban a ***Forbidden Lore*** hülyeségét folytatták). Eszerint **Kalidnay** a normális **Rettenet Félsíkjá**ra került, és ha valaki tud a különböző birtokok között utazgatni, az most akár megtekintheti azt is, hogy milyen **Athas**. Sőt, ha ott találnak visszautat, még az eredetire is átkerülhetnek! Hurrá, nem? Amit idáig

semmilyen módon - spelljammelés, varázslatok, pszionikák, istenek - nem lehetett megoldani, arra most hipp-hopp lehetőséget adnak egy amúgy is sántító megoldással. Szégyellje csak magát az a *TSR*...





Jobb lenne, ha most már a játékról is írnánk. Forradalmian cool grafikái az állóképek esetében nem egy ember szívét ejthették rabul, hiszen felbontásnak a régi, meg kell mondani, hogy manapság már elég rondának számító 320x200 helyett a 360x480-at választották. A zenékkel sem lehet semmi gondunk, GUS-on főleg gyönyörű (ha a hangbeállítás ilyet nem tesz lehetővé, akkor másoljuk az MT-32 GM és a SBlaster digi driver helyett az UltraSound drivereket egy másik ***SSI*** gaméből, pl. a ***Settlers - Serf City***-ből, és a játék indítása előtt indítsuk el a **loadpats**-ot). Aki valamilyen cracket használna, annak üzenjük, hogy ejnye-bejnye, miért nem veszi meg a programot eredetiben, azonkívül, hogy ne használja, mert sajnos nagy valószínűséggel bekever a programba, pl. az NPC-k egy-két pályaváltás után se szó, se beszéd otthagynak minket, ráadásul mindig ugyanazzal a szöveggel (a fehérszájú papnő az **Ivlis** mellől hagy csak minket ott önkényesen, ha a lejárat helyett a kijáratot választjuk, és mindig ennek a szövegét írja ki a program). Más gondok is felmerülhetnek ebből kifolyólag, és mi úgy éreztük, hogy megéri, ha megtalálunk pár kódszót, és nem indítjuk el inkább a crackot:

APPRENTICE INSTRUCTIONS - ENCOUNTER
BASIC TRAINING - WOLF
STEP MOVEMENT - POSSIBLE
NPC ENCOUNTERS - FIREBALLS
NPC DIALOG - CONVERSE
SAVE - ADVENTURE
AUTOMAPPING - LABYRINTHS
COMBAT MECHANICS - UNDERSTANDING
MOVING AND FIGHTING - COMPASS
GENERATING CHAR. - UNIQUE
DWARVES - GAME
ELVES - CAREFREE
GNOMES - PRACTICAL
MAGES - POWERFUL
PALADINS - AURA
ABILITY SCORES - NATURAL
SPELLS - PERILOUS
RACIAL ADVANTAGES - WONDERING
STRATS FOR USING SPELLS - HOSTILE
BAT, SKELETAL - ANIMATED
BRIGANDS - COMMON
BROKEN ONES - TRAGIC
GARGOYLE - FEROCIOUS
GHOUL-GHAST - ONCE
GOLEM, BONE - ARTIFICIAL
HELL HOUND - MONSTROUS
INQUISITOR - TORTURING
LYCANTHROPE, WEREBAT - THEMSELVES

LYCANTHROPE, WEREWOLF -TRANSFORM
LIVING WALL - APPEAR
SPECTRE - POWERFUL
STRAHD SKELETON - MAGICALLY
STRAHD ZOMBIE - SKELETONS
TREANT, EVIL - KNOWN
VAMPIRE, FEMALE - CREATURES
WIGHT - WORD
WORG - CARNIVORES
ZOMBIE LORD - HANGS
PYRE ELEMENTAL - INTELLIGENT
REVENANT - SPIRITS
SHADOW FIEND - MISTAKEN

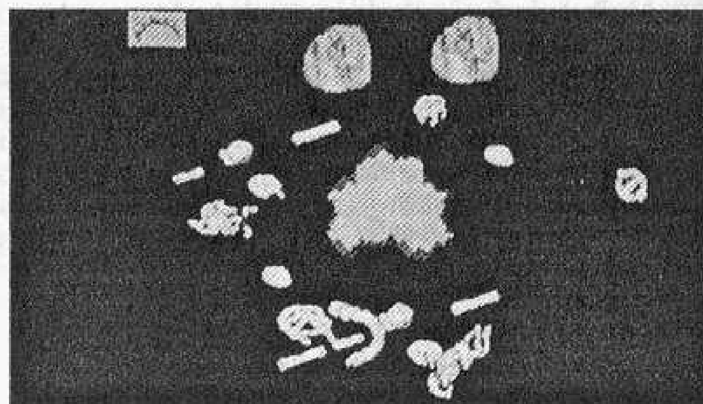
Ha már ennyire jól tudjuk tölteni az oldalakat anélkül, hogy a végigvitelhez akár egy szalmaszálnyit is segítenénk, következzenek a berhelési tanácsok. Az ilyesmiket, hogy hol a **HP** (ez egyébként itt két byte-on van), **XP** és a tulajdonságok, nem említjük, mert ezt megtalálni elég egyszerű dolog, inkább a tárgylistákról teszünk említést, hátha valakinek szüksége lesz rá. A hátizsákbeli tárgyak helyzete a karakter neve utáni 64. byte-tól kezdődik, és tart 2x12, azaz 24 byte-on keresztül. Ezek után vannak a testre pakolt (kezek, váll, fej, törzs, ujjak, csukló, stb.) tárgyak megjelölései, majd végül a különféle egyéb tárolóeszközök tartalma (erszénytől elkezdve a **Bag of Holding**-ig). Az első két byte-ot varázslók esetében hagyjuk meg, mert itt a varázskönyvünk van, és átírása esetén nem tudunk több varázslatot belepakolni. Minden tárgyat két byte jelöl, de persze a 01 sorból is csak néhányra volt szükségük. Ahol nem jelöljük külön, a második byte értéke 00, és ha egy szám ki van hagyva, akkor az azért, mert ott nincs semmi (ilyenkor a gaméban egy erszényszerűség képe jelenik meg). A listában az FF FF jelenti azt, hogy ott semmiféle cucc nincsen.

00: Erszény
01: Zsák
02: Láda
03: Parittyaerszény
04: Tekercstartó
05: Kulcskarika
06: Tegez
08: Kék köpeny
0a: Fehér köpeny
0c: Bőrpáncél
0e: Láncing
10: Elf láncing
12: Bronzvért (**Bronze Plate**)
14: Lemezvért (**Plate Mail**)
16: Adamantit láncing
18: Adamantit lemezvért
1a: Bőrsapka
1b: Lánccsuklya
1c: Elf lánccsuklya
1d: Bronzsisak
1e: Egészarcos lemezsisak (**Plate Helm**)
1f: Adamantit láncsisak
20: Adamantit lemezsisak, egészarcos
21: Pajzs, bőr, barna
22: Pajzs, fém, ovális
23: Pajzs, fém, díszített
24: Csatabárd (Battle Axe)
25: Buzogány
26: Bot
27: Rövidkard

28: Hosszúkard
29: Broad sword
2a: Harci kalapács **(Warhammer)**
2b: Tőr
2c: Kétkezes kard
2d: Alabárd **(Halberd)**
2e: Lándzsa
2f: Dobókés—tőr **(Throwing Knife)**
30: Íj **(Comp. Bow)**
31: Parittya
32: Zárnyitó **(Lock Picks)**
33: Szent szimbólum, papi
34: Szent szimbólum, paladin
35: **Tome of evil artiff.and cursed items**
36: Varázslói tekercs (üres)
37: Papi tekercs (üres)
38: **Skeleton's parchment**
39: Nyílvessző
3a: Parittyalövedék **(Sling Bullet)**
3b: **Elixir of Youth**
3c: **Potion of Extra Healing**
3d: **Potion of Fire Resistance**
3e: **Potion of Giant Strength - Frost** (20)
3f: **Potion of Healing**
40: **Potion of Speed**
41: **Oil of Fiery Burning**
42: ***Keogthom*'s Ointment**
43: **Ring of Feather Fall**
44: **Ring of Fire Resistance**
45: **Ring of Free Action**
46: **Ring of Protection +1**
47: **Ring of Regeneration**
48: **Ring of Wizardry, LVL3**
49: **Rod of Rebirth**
4a: **Rod of Smiting**
4b: **Wand of Enemy Detection**
4c: **Wand of Fireballs**
4d: **Wand of Frost**
4e: **Wand of Magic Missiles**
4f: **Wand of Paralyzation**
50: **Bag of Holding**
51: **Bracers of Defense AC5**
52: **Gauntlets of Dexterity**
53: **Ancient Elven Plate Helm +1**
54: **Stone G.Gauntlets,** valójában **Frost Giant Gauntlets**
55: **Pot. of Healingylactery of Long Years**
56: **Stone of Good Luck**
57: **Axe of Hurling +1**
58: **Arrow of Undead Slaying**
59: **Dagger of Throwing +2**
5a: **Javelin of Lightning**
5b: **Sling of Seeking**
5c: **Ancient Elven Crown**
5d: Köpeny
5f: **Ancient plate mail +2**
61: **Parchment fragment #1**
62: **Parchment fragment #2**
63: **Parchment fragment #3**
64: **Parchment fragment #4**
65: Gyalogos csákány **(Footman's Pick)**
66: **Ancient Elven Shield +1**
67: **Shield of Lightning Prot +1**
68: **Ba'al Verzi Dagger +2**
69: **Ancient Elven Sword +1**
6a: **Gold Church Key**
6b: **Victor Grymig's Bone Vault Key**
6c: **Iron Elven Tomb Key**
6d: **Church Vestibule Key**
6e: **Ivlis Seal of Entrance**
6f: **Sharp Iron Svalich Road Key**
70: **Jeweller's Key**
71: **Paladin's Key**
72: **Forgotten Gold Church Key**
73: **Holy Symbol of Ravenkind**
74: **Lord Dhelt's Holy Symbol**
75: **Barovia**-i pénzérme
76: Hollóember tolla
77: **Priceless Fire Ruby**
78: *Strahd* meghívója
79: ***Trimia*'s Catalogue**
7a: *Sasha* olvasóüvege
7b: *Vistani* létyó
7c: Szokatlan aranyporral teli erszény
7d: Elf pecsét
7e-86: Varázslatokhoz tartozó kézváltozások
87: **Finger of Commanding**
88: **Withered Heart of Mortal *Arder***
89: **Seed of Morninglord**
8a: **Manual**
8b: ***Vistani* Tarokka Card**
8c: **I, *Strahd***
8d: ***Van Richten*'s tale of *Strahd***
8e: ***Van Richten*'s guide to Werebeasts**
8f: Varázsló naplója
90: **Jade Cavern Key A**
91: **Jade Cavern Key B**
92: **Jade Cavern Key C**
93: **Jade Cavern Key D**
94: **Ruby Catacomb Key**
95: **Sapphire Catacomb Key**
96: **Onyx Catacomb Key**
97: **Emerald Catacomb Key**
98: **Blood Bat Key**
99: **Ravenloft Tower**
9a: **Ravenloft Silver Tower Key**
9b: **Blood Key**
9c: **Spellbook**
9d: **Iron Cemetery Gate Key**
9e: **Paladin's Sword**
9f: **Paladin's Dagger**
a0: **Winged Holy Symbol**
a1: **Gold Teardrop Church Key**
a2: **Silver Star Key**
a3: **Silver Moon Key**
a4: Kavics. a5: Magic Stone

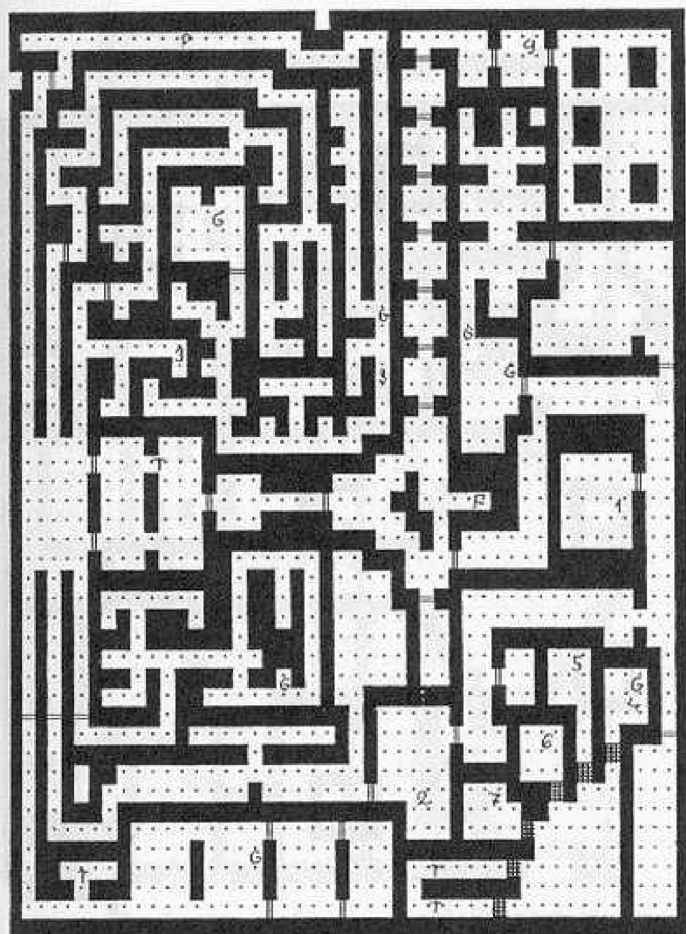
a7-ca: Varázslói tekercsek
cb-e3: Papi tekercsek
e5: *Sasha* kézirata #1
e6: *Sasha* kézirata #2
e7: *Sasha* kézirata #3
e8: *Strahd* jegyzetei
e9: **Assasin's Parchment**
ea: **Count *Strahd*'s Writ**
eb: *Strahd* levele a *vistani*hoz
ec: **Leather Armor +1**
fd: **Broad Sword +1**
ff: **Warhammer +1**
01 01: **Dagger +1**
13 01: Szemfedő
15 01: **Special Scroll of Atonement**
14 02: **Special Scroll of Remove Curse**



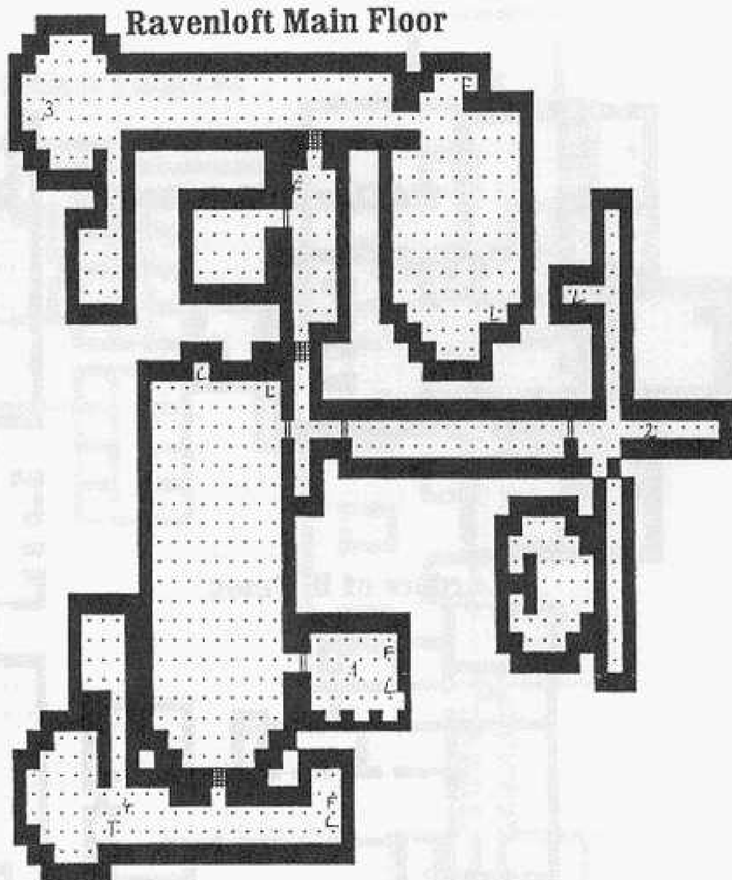


Néhány megjegyzést illene fűzni a fenti listához. Az elf páncélok, amik mithrilből készülnek (**Elven Chain** és **Plate**) ebben a játékban mindössze annyi segítséget jelentenek, hogy eredeti súlyuknak mindössze a felét nyomják. Varázslók és tolvajok egyébként ebben a játékban ugyanúgy használhatják őket, mint a normál láncinget, tehát nem varázsolhat benne, illetve ugyanazok a levonások a tolvajképességeknél (ami az ilyen 3D-s, együtt-a-csapat formájú játékoknál egyedül a zárnyitást jelenti). Az adamantit páncélok is a súly tekintetében hoznak csak változást, ezeknek a súlya az eredetinek mindössze 75%-a.
A harmadik és negyedik karakterhelyről csak kétkezes fegyverekkel és lőfegyverekkel lehet támadni, tehát a **Spear**, **Halberd**, **Quarterstaff** mind használható, ellentétben az originál AD&D-vel, ahol a felsoroltak közül csak a **Halberd**del lehetne második sorból harcolni. Valamilyen kisebb figyelmetlenség következménye lehet mindössze az is, hogy pusztakézzel is rá tudunk csapni a hátulsó emberekkel a vicsorgó ellenlábasokra.
Keogthom kenőcse egy kisebbfajta gyógyír, az **Oil of Fiery Burning** pedig az ízletes Molotov-koktél egyik vállfaja, kis olajbogyóval és citrommal, tört jéggel felszolgálva. A játékban a legjobb fegyver mindenképp a **Rod of Smiting**, itt ezzel azokon az ellenfeleken is normálisakat lehet sebezni, amelyeket nem erre terveztek a program készítői (a banshee vagy pl. *Strahd*). Az **Ancient Elven Sword** is jól üt, de ez csak +1-es, így pl. a halotti tűzelementálra nincs túl sok hatással. A **Paladin's Sword +3**-mal kapcsolatban megjegyzendő, hogy legalábbis a lemezes verzióban egy abszolút sima hosszúkardként funkcionál, semmi **HOLY AVENGER**, de még +3 sem. Szintúgy a hozzá tartozó tőr.
A számos tartó közül természetesen a **Bag of Holding** a legjobb, mivel az ebben elhelyezett tárgyak súlya nem fogja a karakterek vállát nyomni, és mindegyik helyre tehetünk térfogattól függetlenül tárgyakat, természetesen akár egyéb tartóeszközöket is.
A **Wand of Enemy Detection** varázstárgy használata révén nemcsak a pillanatra beugró térképen mutatja meg az ellenfelek elhelyezkedését, de a varázslat időtartamára még nyomon is tudjuk őket követni, kis piros karika fog megjelenni a képernyőn, ha éppen feléjük nézünk. Nem hinnénk, hogy ennek hasznosságát külön kéne ecsetelgetni, elsősorban *Strahd* bácsi esetében.

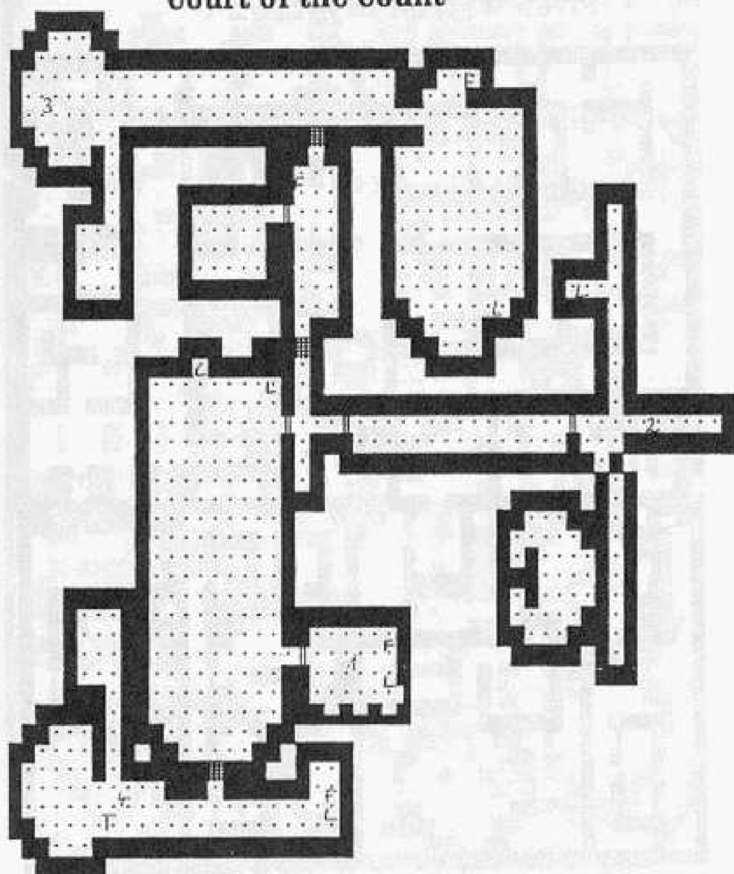
Elven Warrior Crypt LVL 2.



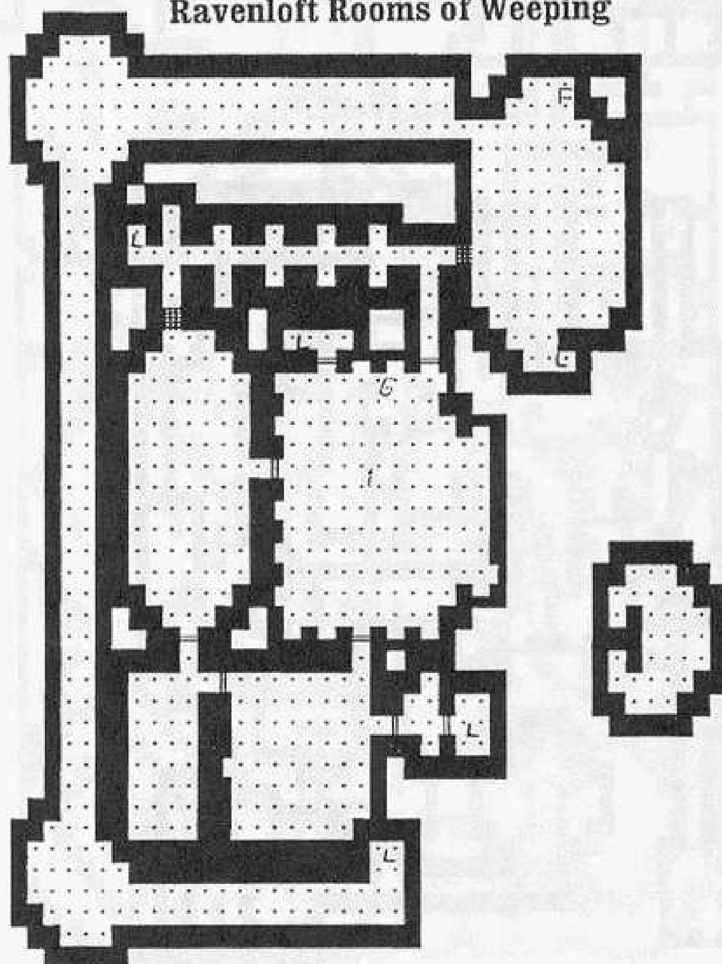
Ravenloft Main Floor

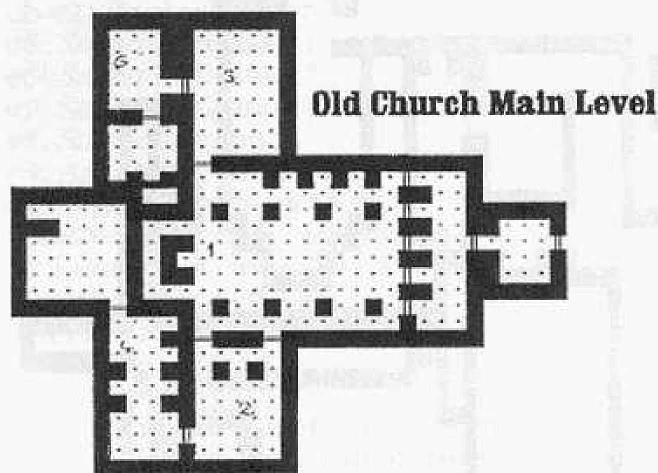


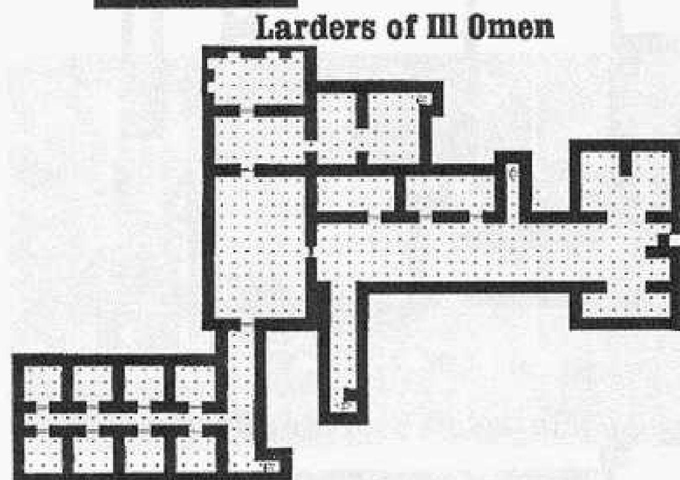
Court of the Count

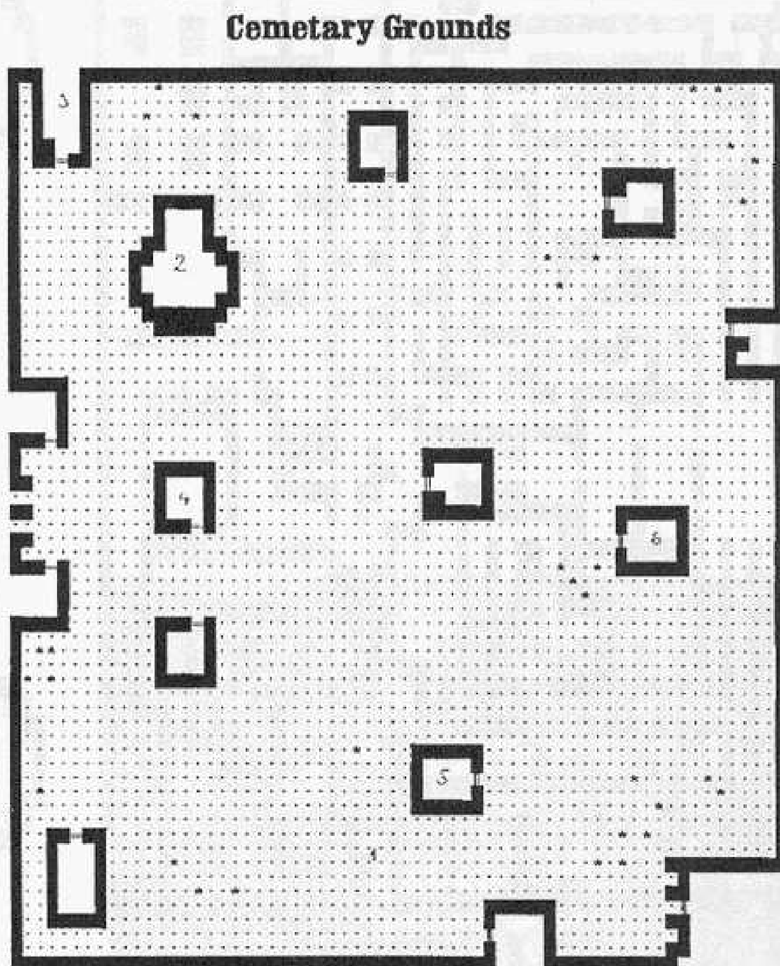


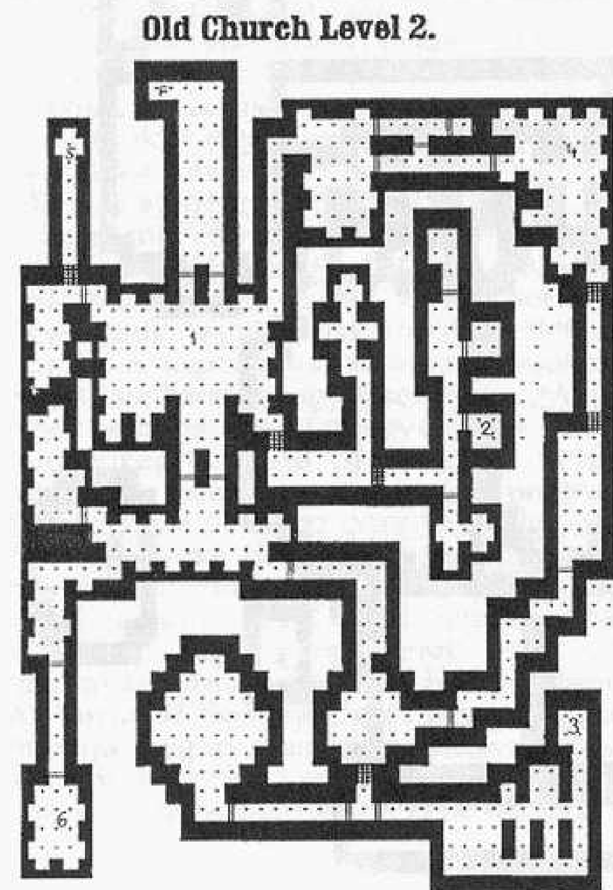
Ravenloft Rooms of Weeping

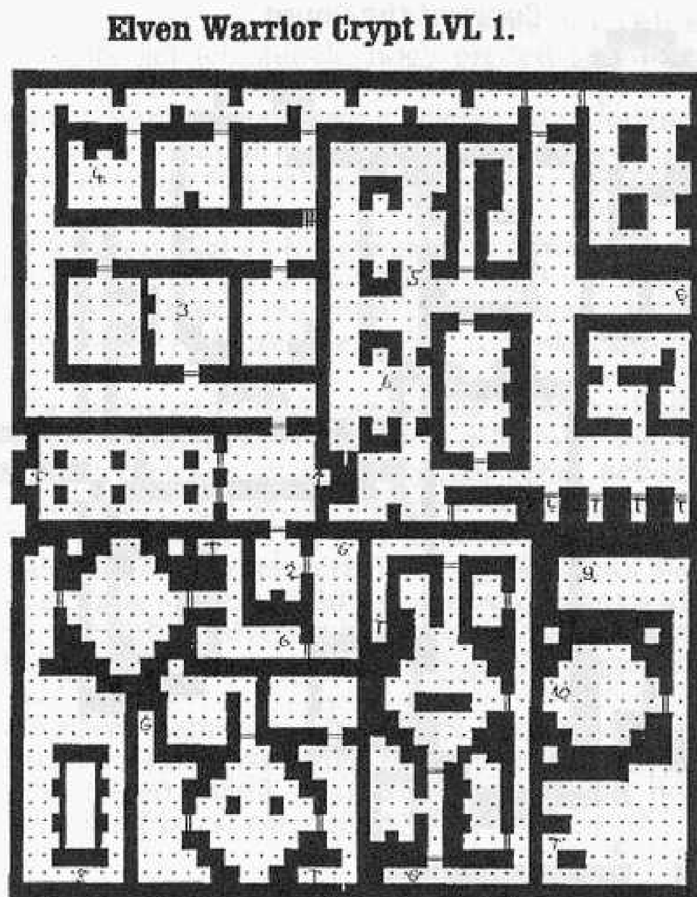


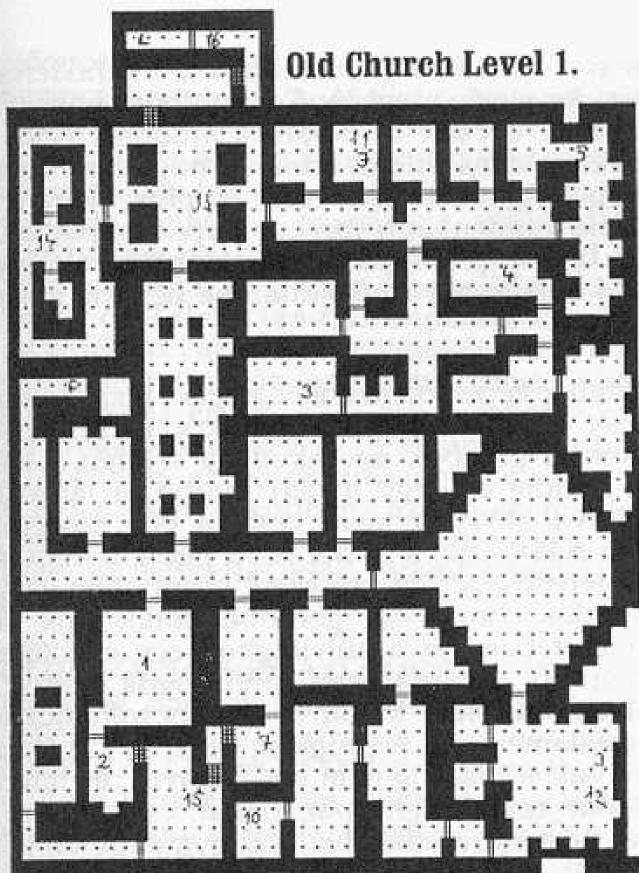

Old Church Main Level

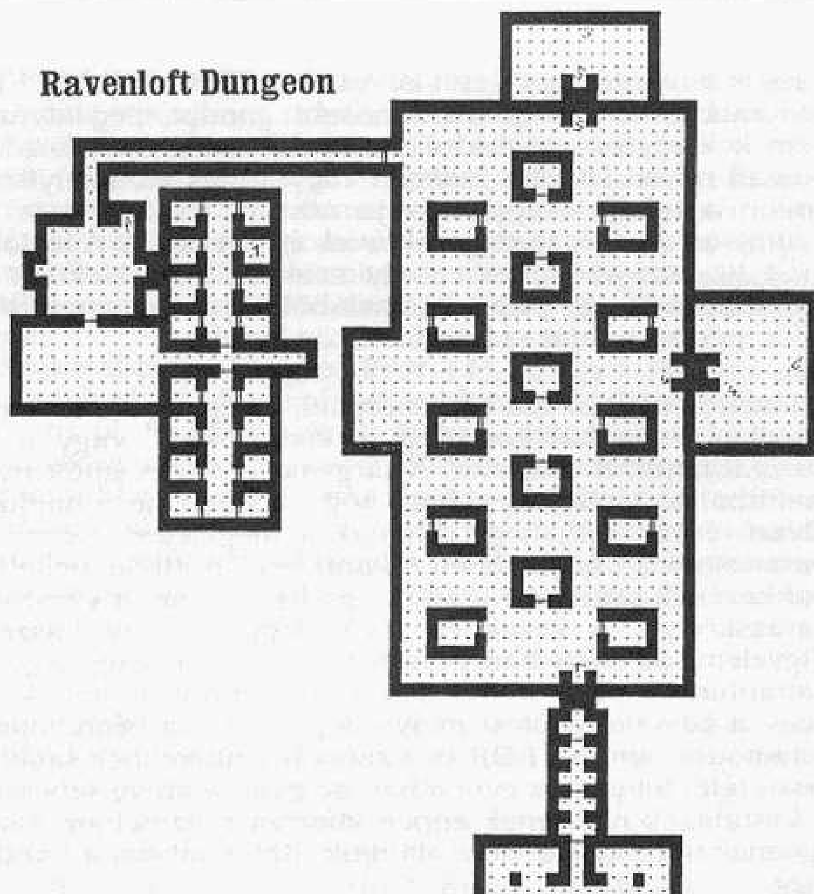

Larders of Ill Omen

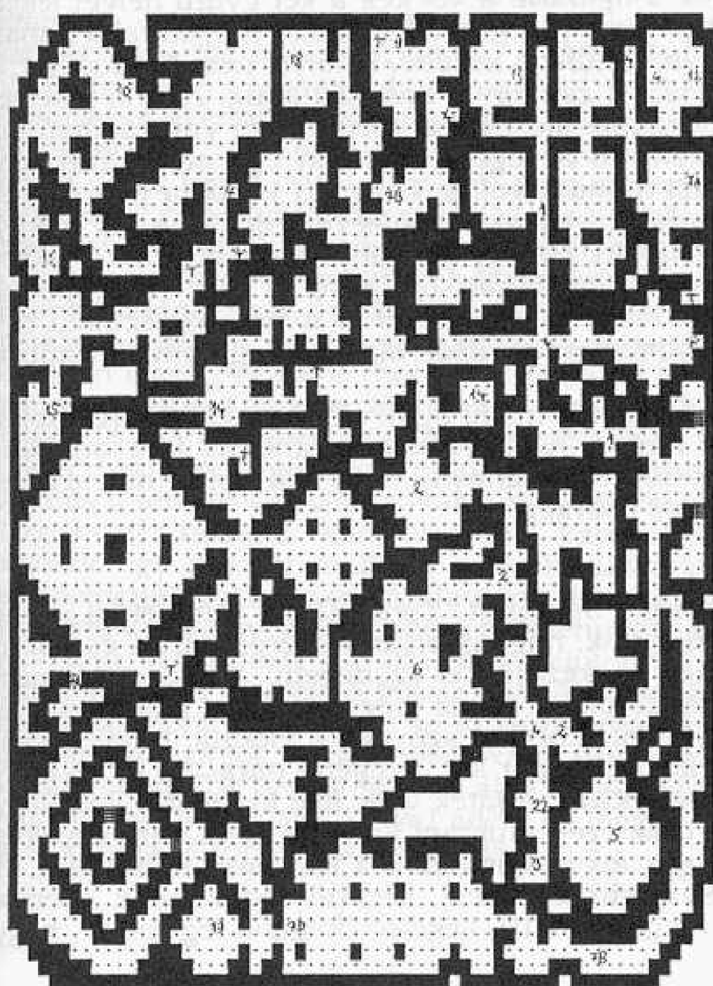

Cemetary Grounds

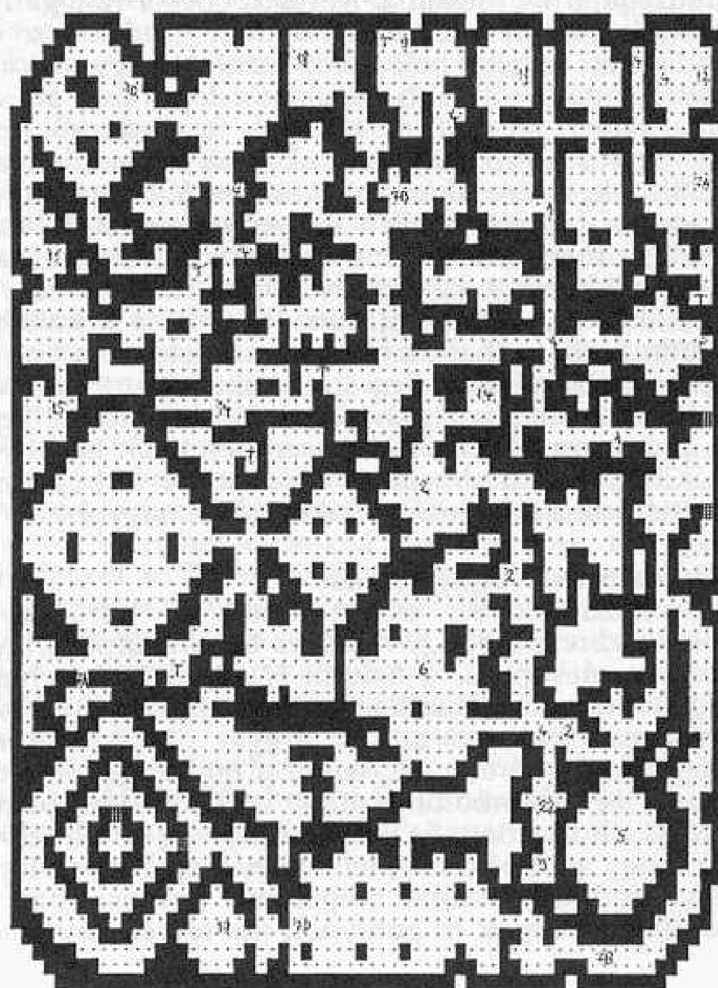

Old Church Level 2.


Elven Warrior Crypt LVL 1.


Old Church Level 1.


Ravenloft Dungeon


Greater Catacombs Beneath Barovia


Catacombs Beneath Ivlia

Fussuk át a játék kezelését is. A **CREATE CHARACTERS**-szel lehet elindítani a játékot, a karakterek generálása nem okozhat különösebb gondot, elég látványos. Az elején megjelenő barna bőrű hölgytől nem kell rögtön megijedni, az aprítás még nem kezdődött el, ő csak a szokásos *Madame Zelda*, polgári nevén *Lakatos Izabella* vagy annak valamelyik nővére. Annyi ötletet adnánk, hogy ha valaki éppen a tulajdonságait akarja növelni, és a 18—00 még nagyon messze van, a plusz kártyán kattintson az egér jobb gombjával, és lőn csoda. A legjobb, ha mindenképp van egy pap a csapatban, mert itt erre kivételesen nagy szükség lesz. Nekünk egy egész jól használható kiosztásunk egy paladinból és egy pap—varázslóból állt. A rangerek is elég érdekesek, mert adhatnak néhány plusz infót, persze a saját szakterületükön belül.

A játékteret két részre lehet bontani, az egyik, ahol a karakterek képei leledzenek. A felső rész ugye a külvilág, és a bal gombbal, a kurzorokkal, vagy a kicsit lejjebb található nyilakra kattintással mozgathatjuk a csapatot. A tárgyak felvétele, ajtók nyitása és gombok nyomkodása szintén a bal gombbal történik, de ahhoz, hogy közben ne rohanjunk mindig egy-egy métert arrébb, a játéktér olyan részén kell, hogy álljanak a megkívánt cuccok, ahova klikkelve nem veszi a gép mozgási parancsnak a cselekedetet. A karakterek portréja mellett van a **HP**-csík, a portré felett pedig a jobb és bal kezének tartalma, közöttük pedig, ha van, a varázslási lehetőséget jelentő szent szimbólum vagy varázskönyv. A kezekben lévő tárgyakat úgy használhatjuk, hogy bal gombbal klikkelünk rá (figyelem, az ***EOB***-ban pont fordítva volt!), vagy fegyver esetében, ha a külvilágban egy ellenfélre kattantunk a piros körrel. Ha jobb gombot nyomunk (akárhol), a sárga keret arrébbugrik, jelezve, hogy a következő ütést melyik fegyver fogja végrehajtani. Az iránytűre kattanva bekapcsolhatjuk a sétamódot, ami az ***EOB***-hoz szokott embereknek segíthet valamennyit. A program készítői szerint a lassú játékfutáson is gyorsíthat, de gyakorlatilag sebességjavulást a dolog nem eredményez, és mivel a fordulások nincsenek éppen kiforrva a gaméban, állandóan továbbugrik pár fokkal, csak hosszú, egyenes utak megtételére ajánljuk. Bal gombbal a karakter portréjára klikkelve a tárgymenüt kapjuk meg.
Itt karakterenként van egy öltöztetős baba, ami nagyon jó húzás volt a program készítőitől, alatta a hátizsákjának tartalma. Minden cuccot ráaggathatunk a figurára, a két kéz a két gyűrű helyét jelöli. Ha a bábu bal kezébe teszünk egy tartóeszközt (zsák, erszény, tegez, stb.), akkor megmutatja annak tartalmát, és lehet bele pakolászni. Ha egy olyan tárgyat tettünk a kezébe, amelyet nem használhat, a főképernyőn sötétebb árnyalatot fog kapni az adott tárgy, és nem is használhatjuk. Akárki viselhet akármilyen páncélt, de tolvajok és varázslók nem hozzájuk illő páncél esetén nem varázsolhatnak, illetve rosszabbul nyithatnak csak zárat (ami azt illeti, mi az egész játékban egy olyan zárt sem találtunk, amire akár a 20. szintre felberhelt tolvaj azt mondta volna, hogy ezt ki tudja nyitni...). A karakter portréja mellett van egy kis páncél, az természetesen az aktuális AC-t jelöli, a kis mérleg pedig a megterheltséget (harcbeli módosításaikra ügyeljünk). Ha egy kis könyvecske is látható, akkor arra klikkelve a karakterre éppen hatással lévő hasznos mágiákat sorolja fel a gép. Ha koponya jelenik meg, akkor baj van, legalábbis a karakterrel. Hogy pontosan mi is a baj, azt szintén egy kattintással tudhatjuk meg, természetesen a koponyára irányozva. Ezek alatt van egy piros mezőben fehér nyíl, ami jónéhány statisztikai adatot ad meg.
A játéktér tetejére cipelve a pointert egy többé-kevésbé ismerős menü ugrik elő. Az **AUTOMAP** dolog a ***Dungeon Hack***-et látott embereknek ismerősnek tűnhet. A **SAVE**-vel menthetjük ki csodálatos ASCII formátumba a térképeket. A térképnézegetésről csak annyit, hogy ha jobb billentyűvel kattintunk a mozgató nyilakra, jóval nagyobbat fog lépni a térkép.

Akkor most végigjátszás:
Ott kezdődik az egész, ahol az intro abbamardt, miszerint *Lord Dhelt* amulettjét kéne visszaszereznünk egy rejtélyes terroristától. Annyi a dolgunk, hogy gyorsan előrerohanunk, és pár jó nagyot rácsapunk a fickóra (?). Miután meghalt, még ne kezdjük el szedegetni a cuccait, hanem inkább memorizáljunk és imádkozzunk a sikeres varázslatokért. Ha ez megvan, akkor kapkodjuk fel gyorsan minden elvesztett tárgyát, olvassuk el a jegyzeteit. Ebből a szövegből kiderül, hogy valami végzetes félreértés, azonkívül a mi mérges természetünk áldozata lett. Szegény pára azt hitte, hogy *Lord Dhelt* szimbóluma maga a **Holy Symbol of Ravenkind**. A játék vége felé ki fog derülni, hogy mekkorát tévedett, és milyen hülyeség volt a részéről csak ezért átugrani **Faerun**ra. Az ábra egyelőre az, hogy az utolsó cikk felvételével egyidőben hipp-hopp, átkerültünk mi is a **Rettenet Félsíkj**ára, és egy erdőben találjuk magunkat, pontosabban a **Svalichi** erdőben. Leendő áldozataink ezen a területen worgok és goblynok (ne tessék keverni az i-s goblinnal!). Legelső dolgunk legyen az, hogy

előrerohanunk a látómezőnkben lévő kisebb épületbe, ahol egy csontváz vesztegeti az idejét azzal, hogy meg van halva. Mellette egyik oldalon egy csapóajtó, a másikon meg egy kis cetli, amit még utolsó erejével kitöltött, hiszen ez nem volt más, mint egy *CoV*rendelő cédula. Sajnos a postára elmenni már nem volt ideje, mert még idejében főbelőtték a sok *Jenő*-worgok a saját karosszékében, mintsem pár hónappal később nekik kelljen kézbesítgetniük. A falat megvizsgálva egy gomb tűnhet fel, ami kinyitja a csapóajtót. Odalent ismét keressünk egy gombot, és néhány hasznos tárgyat gyűjthetünk be, többek között egy **Ba'al Verzi tőrt**, ami +2-es mivoltán kívül egy bérgyilkoscsoport-féleség jelképe is. Van itt **Chain Mail**, 2 **Potion of Healing**, 2 **Potion of Extra Healing**, **Clerical Scroll of Raise Dead**, **Composite Bow**, tegez.
Az erdőben van elszórva egy-két cucc (a legértékesebb egy **Ring of Prot +1**), és egy NPC-re is szert tehetünk, ha a ház bejáratától kicsit jobbra indulunk el. A veszélyes goblynok legyűrése után egy tábortűzhöz érünk, ahol egy megkötözött harcos ül. Szabadítsuk ki, és beáll hozzánk, a közelben hevernek felszerelési tárgyai, amik közül az egyik egy kétkezes kard. Ebben az erdőben egy másik NPC is van, akivel nem tudunk túl sokat kezdeni. Elmondása szerint kisfiát vesztette el az erdőben, pontosabban a ködben, aki most minden valószínűség szerint az élőholtak erdejében császkál, hófehér arccal, ha még nem ölték meg. Az említett erdőt később ugyan megtaláljuk, de a fiút nem. Ezzel az emberrel még **Barovia**-ban is találkozhatunk. Az erdőből a kijáratok nyugatra vannak, mindegyik ugyanoda whisky.

OLD SVALICH ROAD SOUTH:
Banditák, darklingek, és este zombik akaszkodhatnak belénk. A darklingek a legveszélyesebbek, mert ezek a kitaszított cigányok, azaz *vistanik*, állandó jelleggel használnak mérget, és ebből egyedül a **NEUTRALIZE POISON** gyógyíthat ki. Jellemző a programra, hogy a kúrát csak papok végezhetik el, ők is persze 7. szint felett, mert semmilyen ital vagy ilyesmi nem található ezzel a céllal. Dél felé egy vaskapu zárja le utunkat, a CD-s verzió esetében lehet, hogy itt lehet bejutni a **Varázsló Tornyába**. Észak felé nemsokára a térkép átugrik egy újabb **Svalich Road South** részre, majd banditák rohannak ránk. Az első kettő felaprítása után éppen következne a harmadik, mikor az fehér zsebkendőt rántva elő, kardját elhajítva kegyelemért kezd el esedezni. Ha a megadást elfogadjuk, elmondja a táboruk titkos helyét, ha nem, akkor kiderül, hogy nem is hajította olyan messzire a kardját, és a csatát befejezhetjük. A táborukat egy kőre vésett nyílnál keressük. Arrafelé tartva egy újabb útonálló cigányba botolhatunk, aki kivételesen tényleg csak áll az úton, és nem támad. Elmondása szerint a *vistani* segíthet nekünk a köd leküzdésében, de cserébe 15 fényes **barovia**-i érmét kérnek. További részletekért menjünk be majd a **Blood on the Vine** nevű fogadóba a faluban, ahova az út vezet. Ettől a helytől nem messze, keletre van a bandita-tábor, és a falon egy feltűnő sárga foltot nyomjunk csak meg. Odabent inkább **Hold Person**-özzünk, mert ennyi darkling egyelőre még túl veszélyes a közelharchoz. Sok értékes dolgot zsákmányolhatunk, többet között egy rövidkard +1-t, egy tegezt, fele arányban hagyományos, fele arányban **Undead Slaying** vesszőkkel tömve, egy adamantit láncvértet, és pár tekercset. Az úton továbbmenve észak felé, hamarosan beérünk **Barovia** falvába, ahonnan sokkal szabadabb a mozgás, így nem a szájbarágós stílusban folytatjuk. Előtte azonban megjegyeznénk, hogy NE menjünk be **Barovia**-ban az ékszerész házába addig, amíg nincs nálunk a temető kulcsa, mert nagy meglepetésben lehet részünk, ha a kis szellem, aki időközben beleszállt egyik karakterünkbe, nemtetszését fejezi ki aziránt, hogy nem a temetőben múlatjuk időnket, és nem engedi használni az adott karaktert, még akkor sem, ha a templomba megyünk be, ugyanis a temető kapujához való kulcs ott van elrejtve, a kővévált főpapnál. Inkább látogassunk el a *Burgomaster* házába, ahol meghívót kapunk *Strahd*-tól. Menjünk el hozzá, és a kedves kis igaz birtokúr egy kulcsot nyújt át nekünk, aminek segítségével a **Barovia**-tól nyugatra lévő erdőben felkereshetjük az **Ivlis** folyó alatti katakombákat, és megszerezhetjük a **Vestibule** templom kulcsát. A temető kulcsának megszerzése és a templom szintjeinek végigdúlása után az elf kriptát szabadítsuk fel, majd **Ravenloft** várába kell bejutnunk, ahol a hollóembert szabadítsuk ki (előtte persze szerezzük be a megfelelő kulcsokat). A kapcsolat, akit a kocsmárostól kérhetünk, elvisz minket egy újabb katakombába, ahonnan ki kell szabadulnunk, majd ismét feldúlni a templomot, de most egy ezidáig zárt szintjét. A katakombákban összeszedett érmékkel megvehetjük végre a *vistani* italt is, és az élőholt erdőbe is eljuthatunk, ahol megkaparinthatjuk a **Holy Symbol of Ravenkind**-ot is. Ezzel már indulhatunk maga *Strahd* ellen, és meglesz a katalógushoz hiányzó ötödik tárgy is, *Lord Dhelt* szimbóluma. A többit majd a végén.

BAROVIA:
Éjszaka sűrű támadásokra számítsunk banditáktól és darklingektől. Jópár épület ajtaja be van deszkázva, ezekbe bejutni nem lehet. Az északnyugaton lévő menhirsornak a szerepe ismeretlen. A déli kijárat a **svalichi** út déli felébe visz, az ezzel szemközti, északi kijárat a **svalichi** út északi felébe, egyben **Ravenloft** várába, az északkeleti kijárat a templomhoz és a temetőhöz, a nyugati pedig az **Ivlis**-hez.
1: **Mage Scroll of Fireball, Potion of Extra Healing**
2: **Clerical Scroll of Neutralize Poison, Potion of Extra Healing**
3: Nyilak, **Composite Bow**
4: Csapóajtó, csak alulról nyílik, alatta a **Greater Catacombs Beneath Barovia** szint
5: Piros zár, a farkasember kulcsa nyitja, mögötte erszény, benne **Ring of Regeneration, Gauntlets of Dexterity**, adamantit lemezsisak
6: *Stroben*, az ékszerész
7: *Keogthom* kenőcs
8: 2 **Oil of Fiery Burning**
9: **Blood on the Vine** fogadó
10: **Clerical Scroll of Fortify, Negative Plane Protection**
11: **Wand of Fireballs**, fehér köpeny
13: Lánccsuklya, láncing, **Broad Sword**
14: *Tatian*
15: Lándzsa, **Potion of Speed**
16: 2 parittya, parittyalövedékek, **Oil of Fiery Burning**
17: **Potion of Extra Healing, Mage Scroll of Fireball**
18: Gyerekét kereső fickó
19: Őrült vénasszony
Stroben, az ékszerész már jóideje szenved családja elvesztésén, noha ő maga is már halott. Ha ide belépünk, azonnal megszállja egyik karakterünket, és kötelezi rá, hogy az általa adott kulccsal jusson be *Victor Grymig*, az ő élőholt ellensége kriptájába, és nyírja ki a ghoul lordot. A ghoul lord egyébként itt nem sokat jelent, még új kinézetet sem találtak ki neki, és kb. annyi idő alatt le tudtuk csapni, hogy az MC10-ben leírt képességei közül még a bután nézést sem tudta alkalmazni. Ha ezt megtettük, előbb-utóbb kikívánkozik a szellem a fickónkból, és hálája jeléül odaad egy kulcsot, amihez a házában lévő fehér zár illeszkedik. Odabent egy **Priceless Fire Ruby**, azaz felbecsülhetetlen értékű tűzrubin várakozik, kijutásunk egyik eszköze.
Tatian, a különös harcosnő valószínűleg nem véletlen, hogy hangzásban közelít a *Tatyana* névhez. *Tatyana*-nak hívják ugyanis azt a nőt, akinek megszerzése érdekében *Strahd von Zarovich* többek között paktumot kötött a halállal, majd... Nos, a többit mindenki megtudhatja az **I, *Strahd*** című könyvecskében. A lényeg az, hogy eleinte nem is az ő nője volt, hanem öccséé, és akit emiatt el is kellett tenni láb alól, természetesen **Ba'al Verzi** segítséggel. Mostanában pedig mindig megjelenik valahol a néni, és *Strahd* arra van kárhozatva, hogy örökkön örökké ezt a kis pipit hajkurássza. Sajnos nekünk semmi extra nem történt *Tatian*-nal, de azért segítettünk rajta, és szépen felberheltük 20. szintű harcosra, max. tulajdonságokkal. Próbálja csak meg most molesztálni az a *Strahd* nevű fráter! Más szempontból elég értéktelen csapattag, harcosként is csak 12-es ereje van, bár ha a karizmai nem is, a karizmái annál fejlettebbek, 18-as.
Az őrült vénasszony hebeg-habog valamit a kisbabájáról, az általa elmondottaknak azonban több értelme van, ha valaki már megjárta az élőholt erdőt.
Burgomaster házába érdemes betérni. Sok érdekes van itt szépen elszórva, és mindegyik ingyen: 3 **Oil of Fiery Burning**, varázslói tekercsek a **Chill Touch, Burning Hands, Ice Knife** varázslatokról, és egy **Wand of Paralyzation**. Három kisebb írás is itt olvasható, kettő *Strahd*-tól és *Strahd*-ról, a harmadik pedig ki mástól, mint *Dr. RudolPotion of Healing van Richten*-től, a különféle lycanthropokról (***Van Richten*'s Guide to Werebeasts**). Ebből a kötetből egy kis kivonatot olvashatunk mi is, amiben leírják a lycanthropia ismert gyógymódját (meg szeretnénk jegyezni, hogy ez azért nem alkalmazható mindenfajta lycanthropiára). Ezek szerint először is meg kell ölni az egész fertőzés elindítóját, aki természetesen originál, és nem beteg lycanthrop, majd három varázslatot mondani az áldozatra: **Atonement, Cure Disease** és **Remove Curse**. Az **Atonement** és a **Remove Curse** a játékban csak mint különleges tekercs szerepel, papok nem ismerhetik. A házban van még egy elf mágusnéni, aki a helyi specialitásokat kóstolgatja, miközben unalmasabbnál unalmasabb könyveket búj. Szívesen csatlakozik hozzánk, és egész hasznos tagja is lehet a csapatnak. A másik ember a *Burgomaster*, egy jámbor kis köztisztviselő, a falu polgármestere. Azonnal átnyújtja *Strahd*

ember a *Burgomaster*, egy jámbor kis köztisztviselő, a falu polgármestere. Azonnal átnyújtja *Strahd* meghívását a várába, amit nem árt elfogadnunk.
Blood on the Vine fogadó, a helyi kalandorok találkozóhelye, a falu egyetlen kocsmája! Ha egy karaktert elküldünk a csapatból, mert pl. mást vettünk fel helyette, akkor őket is itt lehet megtalálni, valamelyik szobában bújkálva. A fogadóban állandó vendég az a *vistani* is, akivel az úton találkoztunk, és itt van még az elmaradhatatlan kocsmáros is, aki az istennek se hajlandó hitelt adni, azonkívül egy szép kis tollmedál lifeg a nyakán. Ha először térünk be ide, egy fehérszájú nővel is ejthetünk pár szót, akinek eredeti neve *Irmgarde*, és egy hatodik szintű pap. A csapathoz itt még nem akar csatlakozni. A *vistani*val, amíg nincs pénzünk, elmehetünk a táborukba is, feltéve, hogy megengedjük, hogy szemünket bekössék. Odabent *Madame Eva* (hogyhogy *Zelda* kimenőt kapott?) akar egy kis tarokkvetéssel szórakoztatni minket, de lábbelink megtekintése után ábrázata elkomorodik, és inkább csak annyit bök ki, hogy valaki elvitte az egyik lapot, a **Ködök**et, és ha minden igaz, ebben *Strahd* keze is benne van, aki pedig köztudottan jóban van a *vistani*kkal. Egyébként ez a kártya is szükségeltetik a kijutásunkhoz. A hollóember kiszabadítását követően azt is megtudhatjuk, hogy a hely kocsmárosa maga is hollóember, és a megfelelő kódszót elmondva neki, további utasításokat fog adni a következő kapcsolatunk holl(ó)létével kapcsolatban.
WOODED AREA WEST OF BAROVIA:
Bizonyos időszakonként (gyaníthatólag teliholdkor) elárasztják az amúgy csendes erdőt a farkasemberek. Szerencsére a játékos karakterek nem kaPotion of Healingatják el a rettegett betegséget, úgyhogy egy szusszal kevesebb is elég a legyőzésükhöz. Az egész folyamat elindítója egy fehér, albínó farkasember volt, akit a délen lévő kőkörbe lépve találhatunk meg, feltéve, hogy éppen rajzásuk van a farkasembereknek. Van itt még két lejárat is, az egyik egy szerencsétlenül járt farkasember barlangjába visz, akit megmentve kapunk tőle egy **Blood Key**-t, ami **Barovia**-ban hasznosíthatunk az egyik házba. A megmentéséhez szükséges eljárást már részleteztük, és a fehér albínóról is ő ad információt. Be kell vallanunk, nekünk hiába volt meg minden varázslatunk a dologhoz, és hiába trancsíroztuk apró pörköltre a fehér albínót, mindig csak ugyanazt írogatta ki: meg kell találni és ölni a fehér albínót, meg kell találni és ölni a fehér albínót.
A másik lejárat az **Ivlis** folyó alá visz, mellette pedig a fehérszájú nő, *Irmgarde* hajlandó csatlakozni hozzánk, ha mi be tudunk jutni a katakombákba.
CATACOMBS BENEATH RIVER IVLIS:
Ezen a helyen tucatnyi csontváz, és ami kevésbé kellemes, öt csontvázG_LEM is akadékoskodik. Szerencsére egy kicsit átdolgozták ***SSI***-ék ezt a rémséget, ellenben nem sok esélye lett volna akár egy ellen is egy hatodik szintű csapatnak, ugyanis minimum **+2**-es fegyver sebzi, ott is normálisan csak a tompa, főleg, ha eddigre legjobb esetben is csak egy +2 tőrt és egy +2 dobótőrt lehetett beszerezni. Az itt rohangáló csontgólemek ellen a normális fegyver is megfelelő, és kacajuk halált nem, maximum bénulást okozhat. Ez még azonban nem jelenti azt, hogy a legjobb harcmodor az üsd-fuss, üsd-fuss. Négyféle kulcsot is be kell szerezni, mi a zárakat és a beléjük illő kulcsokat az ABC első négy betűje alapján jelöltük. Ha a térképen valami olyasmi látható, hogy **7A**, akkor az azt jelenti, hogy zár, az A-féle **Jade Cavern Key** nyitja. Pár kötél ráncigálására is szükség lesz, és néhány teleport is található itt-ott. A lejárat után nem sokkal egy *Vladimir* nevű félelf is csatlakozik egy *Mao-ce* nevű ork, egy *Karl* nevű mocsári törpe, egy *Mátyás-Pajtás* nevű gnóm és egy *Engels* nevű hobbit társaságában. *Vladimir* elkezd udvarolgatni a csapat nőtagjainak (ha ilyen nincs, az sem lehet neki túl nagy akadály, hiszen ki mondta, hogy nem születhetett félelf ember apa és elf apa nászából?). Később, amikor elértük azt a portált, amiért ide beküldtek minket, *Vladimir* elillan, vele együtt a fehérszájú is (igaz, az is kiderül, hogy a portál nekünk nem használt semmit sem). Már a fickó kinézete alapján feltűnhet a szemfülesebb olvasónak, hogy mennyire hasonlít a jó öreg *Strahd*-ra... Bár ő sem oda keveredik, ahová szeretett volna, csak vissza a várába. Ebben a labirintusban lehet összeszedni egy feljegyzést is, ami egy ***Trimia* Catalogue of Outer Plane Artifacts**-ról szól, ami esetleg kijutást biztosíthat a köd síkjáról.
1: Villámok
3: *Keogthom* kenőcse, **Potion of Healing, Potion of Extra Healing**
4: Kapcsoló (kötél)
5: **Mage Scroll of Wizard Lock, Knock**
6: **Wand of Magic Missiles**
7: Zárak
8: Alabárd, parittya, parittyalövedékek
9: **Bronze Plate Armor**, bronzsisak, 6 buzogány, 2 pajzs
10: Átrohanáskor 2 villám is belénkcsap

11: **Wand of Enemy Detection**, hosszúkard
12: **Mage Scroll of Detect Undead**, **Dagger of Throwing +2**, varázsló feljegyzése, **Bracers of Defense AC5**, 2 **Oil of Fiery Burning**
13: **Jade Key A**
14: **Potion of Speed**, erszény, rövidkard, buzogány, **Clerical Scroll of Fortify**, **Light**, 2 **Potion of Extra Healing**, papi szent szimbólum
15: **Clerical Scroll of Cause CW**, **Cure Disease** (2x), **Raise Dead**
16: **Wand of Fireball**, **Jade Key B**
17: **Jade Key C**
18: **Jade Key D**
19: Láda **potionokkal**
20: **Church Vestibule Key**
21: **Warhammer**, **Potion of Extra Healing**, **Shield**, erre van a portál is
22: **Wand of Fireballs**, **Clerical Scroll**-ok
CEMETERY GROUNDS:
Kifogyhatatlan utánpótlású ghoulok, számos vámpírnő. A bejutáshoz az Iron **Cemetery Gate Key**-re lesz szükség. Egy élővel is lehet találkozni, *Vuko*, a legbátrabb sírrabló, aki ráadásul tolvaj is. Nem egy nyugdíjas állás a **Rettenet Félsíkján** sírt rámolni... Az elf kriptába lejutáshoz a legdélkeletibb sarokba fussunk, ott be, de a banshee-vel még csak le se álljunk verekedni, mert úgyis belehalunk. Ellentétben az ***EOB3***-mal, ahol a végefelé tucatjával lehetett az ilyesmiket gyilkolászni, ez nem egy kis falat. **Turn**-ölni természetesen nem lehet, a **Rod of Smiting**-en kívül minden kézifegyver max 1 **HP**-t sebez rajta, legyen akárhányszorosan pluszos is, ám még a **Rod of Smiting**-gel sem lehet leütni. Varázslatok nem hatnak rá, stb. A legegyszerűbb, ha mindenkire teszünk egy **Negative Plane Protection**-t (egyébként ez a varázslat ebben a játékban kincset ér), és reménykedjünk, hogy ez segít valamennyit (nem mindig használ!), rohanjuk le a banshee-t, és miközben csapkodjuk közelharcban, folyamatosan fussunk a lejárat felé, így rövid idő múlva lekeveredünk. Egyébként az **Undead Slaying** nyilakkal sem megyünk sokra.
1: *Vuko*, a 7. szintű tolvaj
2: *Victor Grymig* bezárt kriptája, odabent **Rod of Rebirth**, erszény különös aranyporral, pár egyéb kacat
3: Ládában: kulcskarika, **Mage Scroll of Claws of the Umberhulk**, **Clerical Scroll of Cure SW**
4: **Potion of Healing**, **Potion of Extra Healing**, **Clerical Scroll of Cure Disease**
5: **Axe of Hurling**
6: Vámpír + **Mage Scroll of Lightning Bolt**, **Ring of Wizardry LVL3**, köpeny

OLD CHURCH:
Odabent a főszinten pokolkutyák, alatta zombik, legalul pedig árnyékok és néhány shadow fiend. A bejutáshoz szükség lesz a **Church Vestibule Key**-re. A temető kulcsának megszerzéséhez vissza kell vezetni egy pap lelkét a saját porhüvelyébe, amihez egy könyvnek (**Tome of Evil Artifacts and Cursed Items**) az egyik lapját kell összerakni. A lap négy darabját az első szinten gyűjthetjük be, a tükörnél ezt felolvasva a szellem visszamegy a paliba. A második szinthez a kulcsot csak jóval később szerezhetjük meg, a hollóemberek főnökétől. A második szinten három kéziratot kell megkeresni, és a speciális olvasóüveggel a rajtalévő információ birtokában a **Holy Symbol of Ravenkind** kutatására indulhatunk.

MAIN LEVEL:
1: Kővévált pap
2: Tükör, benne a pap szellemével
3: Írás *Trimia* katalógusáról, hogy milyen tárgyak kellenek az aktiválásához
4: Rejtett gomb, onnan **Tome of Evil**...
LOWER LEVEL 1
1: **Gold Key**
2: Láda: erszény: **Ring of Prot +1**
3: **Parchment Fragment**
4: 4 **Potion of Healing**
5: Pajzs, láda: hosszúkard, láncvért
7: ***Dr. Van Richten*****'s Tale of *****Strahd***

10: **Clerical Scroll of**-ok
11: Paladin szent szimbólum, kétkezes kard, bőrpáncél és lemezvért
12: Rejtett gomb, ajtók mögött: **Rod of Smiting, ss. Atonement, *Trimia*'s Catalogue**
13: Kapcsoló 2 ajtónak
14: **Ss. Remove Curse, Parchment Fragment**
15: Fal két oldalán kis gombok, mindet be kell nyomni, ekkor jön egy **Fireball**, de ajtó kinyílik, odabent **Parchment Fragment**
16: **Forgotten Church Key** zár
Ezen a szinten van még egy csontváz is, amit a **Rod of Rebirth**-tel feltámasztva egy papot kapunk, de ami a legfontosabb, nála van a **Sharp Iron Svalich Road Key**, ami **Ravenloft** várába jutáshoz elengedhetetlen.

LOWER LEVEL 2
1: *Sasha* elveszett kézirata #1
2: *Clerical Scroll of Harm*
3: **Teardrop Church Key**
4: *Sasha* elveszett kézirata #2
5: *Sasha* elveszett kézirata #3
6: **Gauntlets of Stone Giant**

ELVEN CRYPT:
Egy valaha nagyon sikeres elf harcos végső fekhelye, aki megkér minket, hogy hozzuk neki vissza a pecsétet, és akkor meg tud térni ő is és a többi élőhalottkodó elfek is **Avernaith**-be. Egyébként a baját neki is egy nő okozta. Cherche la femme, ahogyan az ókori görögök is mondták... Ezen a szinten farkasemberek, wightok, pyre elementalok (halotti tűzelementál, tipikusan ***Ravenloft***-os örökség—ökörség) riogatják az arrajárókat. A második szinten spectre-k és pyre elementalok vannak. Ahhoz, hogy elérhessük a kriptát, amelyik a pecsétet rejti, az összes rejtett gombot be kell nyomni. Ha az elf szellemnek elvisszük, amit kért, hálából nekünkadja az összes **Ancient Elven** cuccot, köztük az **Ancient Elven Crown**, amelyikre szükségünk lesz a hazajutáshoz.
LEVEL 1
1: Elf harcos szelleme
2: 3 **Potion of Healing**, 1 **Potion of Extra Healing**, 1 **Oil of Fiery Burning**
3: Nyílvesszők, 4 **Undead Slaying**
4: 2 **Javelin of Lightning**
5: Menetrend szerinti villám
6: **Potion of Healing, Mage Scroll of Wizard Eye**
7: **Mage Scroll of True Seeing**
8: **Ring of Free Action**
9: Láda: *Keogthom* kenőcse, **Potion of Fire Resistance**
10: **Iron Elven Tomb Key**
LEVEL 2
1: Elf lánccsuklya, elf láncing
2: **Clerical Scroll of Cause LW** (2x), **Mage Scroll of Ice Storm**
3: **Stone of Good Luck**
4: 2 **Potion of Extra Healing, Potion of Healing**-ek
5: Láda: **Potion of Extra Healing**, lánccsuklya
6: 2 **Potion of Healing**
7: **Green Elven Tomb Key**
8: **Bag of Holding**
9: Zár a **Green Elven Tomb** key-hez, odabent pecsét
GREATER CATACOMBS BENEATH BAROVIA:
Ide akkor kerülünk, ha a **Merchant's Pride**-ban elmegyünk a megbeszélt találkozóra, és beszélni szeretnénk a főhollóval. Teszt gyanánt azt a feladatot adja, hogy keveredjünk ki innen élve, és akkor tényleg méltóak vagyunk arra, hogy használjuk a **Forgotten Church Key**-t, aminek segítségével információkat tudhatunk meg a szent szimbólumuk megszerzéséről. A kijutás nem is olyan nagy dolog, de a legjobb, ha összegyűjtünk 15 darab **barovia**-i érmét, mert ezek itt vannak elszórva, és így

megvehetjük a *vistani* italt. Pokolkutyák, revenantok és wraith-ek szállnak majd szembe velünk, és háromféle újabb kulcsot is be kell szereznünk.
1: **Start**
2: 2 **Potion of Healing, Clerical Scroll of Negative Plane Protection**
3: **Barovia**-i érme
4: **Sapphire Catacomb Key**
5: **Wand of Frost, Mage Scroll of Vampiric Touch, Wizard's Eye**
6: **Emerald Catacomb Key, barovia**-i érme
7: **Potion of Fire Resistance, Potion of Extra Healing**
8: Láda: **Ring of Fire Resistance**
9: 2 **barovia**-i érme, **Potion of Speed**, 2 **Potion of Extra Healing**
10: **Ring of Prot +1**
11: **Adamantit Plate Mail + Helm, Onyx Catacomb Key**
12: **Shield of Lightning Prot +2**
13: Láda: **Potion of Healing, Potion of Extra Strength, Mage Scroll of Death Spell**

UNDEAD FOREST:

Két helyszínből áll, mindegyik dugig tele van tömve evil treant-ekkel, bár a program azt a nevet adta nekik, hogy TREEANT, ami azért nem ugyanaz, mint a treant vagy ent, mert ez fahangyát jelent... Annyi van belőlük, hogy ha valaki leáll velük harcolni, az biztosan meghal, aki meg nem, az meg sosem fogja megtalálni amit keres, a 4 db **Hajnalúr Magvát (Seed of Morninglord)**. Mi leginkább azt tanácsoljuk, hogy amíg ezzel a résszel próbál valaki küszködni, az aktuális **HP**-it írja át. Lehet, hogy ez csalás, de ha állandóan mentegetünk, az is legalább ugyanannyira unfair. A helyszínre úgy juthatunk, ha a ***vistani* potion** megivása után belegázolunk a ködbe. Akárhol legyünk, ide fogunk kilyukadni. Az első élőholt erdőből a másodikba úgy juthatunk át, ha keresünk egy olyan teleportot, amit csak nagyon óvatosan lehet elérni anélkül, hogy kilépnénk az erdőből, vissza a **svalichi** erdőkbe, tehát a képernyőnek nagyon a szélén van (méghozzá a keletin). Mind a két erdőben van egy olyan hely, ahol egy nagyobb kőrakás-körben négy kisebb kör van. Az első erdőben ez egy magot is rejt, a másodikban pedig a tölgyet, amiben a keresett szent szimbólum van. Egy másik mag az első erdő délnyugatibb részén van, a harmadikat és negyediket pedig a második erdőben keressük (bár ez nem 100%, lehet, hogy a harmadik is az elsőben van, csak éppen elfelejtettük). Ha megvan mind a négy, a második erdő kőkörös tölgyéhez menjünk, és minden egyes kisebb körbe tegyünk egy magot. A negyedik megfelelő helyre tétele után egy újabb kép, és a **Holy Symbol of Ravenkind** már a mienk is.

CASTLE RAVENLOFT

Kulcsfontosságú helyszín. Ha sikerült megszerezni a **Sharp Iron Svalich Road Key**-t, akkor nyissuk ki vele a kaput, és már bent is vagyunk, ez alkalommal hívatlanul (első érkezésünkkor nem sok választásunk lehet affelől, hogy hova megyünk, mindenképpen az ebédlőbe kell jutnunk). Leggyakrabban gargoyle-ok és doom guardok fognak nekünkesni, a rosszabbik eset az, amikor zombigólemek. A **Larders of Ill Omen**-ben van néhány csontváz és wight is, a magasabb szinteken pedig néhány vámpírnő, sőt, egy inkvizítor (nem spanyol, meg nem is puha párnákkal van felfegyverezve, és ráadásul elég sok ember számít rá). A legmagasabb szintet, a tornyosat nem jelöltük külön, hiszen itt csak fölfelé kell rohanni, kinyitni egy-két ajtót a láthatóan beleillő kulccsal. A legalsó, börtönszinten kell keverni még valamennyit, a többi inkább csak a közlekedést szolgálja.

MAIN FLOOR

3: **I, *Strahd*** könyvből részlet
4: **Ravenloft Tower Key**
5: 4 gomb a falon, villámok, a gombokat benyomva 2 zombigólem, onnan **Blood Bat Key** szerezhető meg

COURT OF THE COUNT

1: **Mage Scroll of Claws of the Umberhulk, Lich Touch, Stoneskin**
2: Erkély, szép kilátás **Barovia**-ra és az **Ivlis**-re
3: **Potion of Giant Strength**, 2 **Potion of Extra Healing**, alabárd, láncvért
4: Gombok a falon, így ki lehet kerülni a teleportot

ROOMS OF WEEPING:

Abban a teremben, ahol a levél is van, egy gombot kell benyomni az északi falon, így kinyílik egy könyvespolc, ami mögött megtalálható az elveszett *vistani* kártya (amire nekünk szükségünk lesz), és egy lejárat a labirintusba. Itt vannak a feljárók a **MAIN AND SECONDARY TOWERS**-höz is, keressük meg azt a tornyot, amit a **Ravenloft Tower Key**-vel kell kinyitni. A lépcsőkön

továbbrohanva pár osztag őr után egy inkvizítort is találunk, aki éppen egy emberen gyakorol. Az embert kiszabadítva kiderül, hogy valójában nem is tiszta ember, hanem hollóember, és nekünkadja egy tollát, valamint egy kódszót is elmond, és így már a **Blood on the Vine**-beli fogadóssal megbeszélhetünk egy találkozót a hollóemberek főnökével. Egy másik toronyba, amit a **Ravenloft Silver Tower Key** zár, egy 18—00-s erejű néger harcost zártak be, beszáll a partiba, ha akarjuk.
1: *Strahd* levele a *vistani*hoz
RAVENLOFT DUNGEONS:
Ide akkor jöjjünk, ha már megvan a hollónép szent szimbóluma, mert néhány kisebb csata után nem mással, mint *Strahd von Zarovich*-csal fogunk összeakaszkodni. A nagyobbik terem az érdekes. Az északi és a keleti falon lévő lejárókat látogassuk meg, és azokban a termekben, ahová ezek visznek, nyomjunk be egy-egy gombot. Ekkor kinyílik egy olyan kripta is, ami idáig zárva volt. A kriptába menjünk be, mire elteleportálódunk a déli lépcsőt lezáró teleport mögé, és így le tudunk menni. Odalent a zene vált, izgalom nő, kép: *Strahd* itt van, és nagyon mérges. Semmiféle módon nem tudjuk legyőzni, csak a hollós szent szimbólummal, amit tegyünk egy pap karakter kezébe, majd használjuk, ha *Strahd* lőtávolon belül van, de kéziharc közelségbe még azért nem került. Körülbelül ötször telibe kell kapnunk a szimbólummal, hogy semmi más ne maradjon belőle, csak gomolygó füst (aki valamennyire jobban ismeri a vámpírokat, azoknak most elkomorul az arckifejezése). Igen jól jöhet a **Wand of Enemy Detection**, és mivel távolról állandóan tűzgolyókkal játszogat, valamilyen tűzvédelem sem árthat. Ha legyőztük, felvehetjük az idáig általa őrzött amulettet, *Lord Dhelt* amulettjét, amiért idáig jöttünk, és ha megvan mind az öt tárgy a ***Trimia* Katalógusának** aktiválásához (**Priceless Fire Ruby**, ***Vistani* Tarokka Card**, **Ancient Elven Crown**, **Wereraven Feather**, ***Lord Dhelt*'s Holy Symbol**), csapjuk fel a kötetet, és olvassunk bele:
Félelmetes fantáziajátékA főhős Te vagy!

Jaj, ezt már ellőttük egyszer, de akkor is, nem tudtuk volna kihagyni...

Settlers



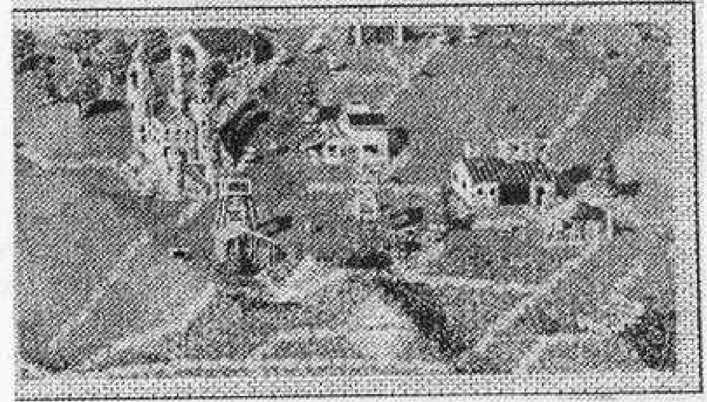
A program körül van egy kis zűrzavar: a ***BlueByte*** cég írt egy ***Settlers*** nevűprogramot (ebben van egy aranyos intro is), ami aztán az ***SSI*** égisze alattmegjelent ***SerfCity*** néven. Ebben mi nem láttunk introt. Mindenesetre az aprogram, amit ***Settlers***-nek hívnak, és a ***BlueByte*** adta ki, az jó.
A program egy cool stratégia 386-os PC-re, SVGA és GUS támogatással, mindössze 5MB-nyi vinyófoglalással. Létezik Amiga verzió is, ez nagyjából ugyanaz, a megfelelő helyeken erre kitérünk (az Amigás dolgokért thanx *Scorpio*-nak). A program hangeffektjei egyszerűen döbbenetesek (GUS-on legalábbis): ha valami olyasmit akarunk csinálni, amit nem lehet, akkor egy tagadó hümmögés a válasz, ha valami bejött, akkor egy kedves YA! (yupp?) felkiáltással üdvözli, stb. Egy fontos megjegyzés: a program szeret lefagyni kevés (4M) RAM esetén, különösen, amikor elfoglalunk egy ellenséges erődöt.Tessék sűrűn menteni!
Amigán a ***POPULOUS***, a ***POWERMONGER*** és a ***POPULOUS 2*** sikere utánez a program állított fel új bálványt, megduplázva az előző programok sikerét. Hasonlít is a ***POPULOUS***-ra, de dupla olyan bonyolult, 2-szer olyan jó a grafika, gigajó zene, és 10-szer jobb hangulat jellemzi a ***SETTLERS***-t. **(ezekkel PC-n is egyetértek – ChX)**. A hangulatos, hosszú, és igazán szépre sikeredett intro után (ha ki akarjuk hagyni, bootoljunk a hármas lemezről) a védelemhez jutunk, ami természetesen már csak volt védelem. Mégis érdekes ez a rész, mert ezen az oldalon kaptak helyet a konfigurációból adódó információk. Pl.: a maximális térképméret **(mapsize)** 600-on 3, míg a 2M-chipram-os 1200-esen 5, a hanghatások (600-on 28%, 1200-ön 100%), a zene (600-on nincs, 1200-ön van), a küldetések (600-on nem mennek, 1200-ön igen), stb...
Egy különlegességét ki kell emelni a programnak: két ember is játszhatja! Sajnos nem egymás ellen - de kár! Ellenben két ember többet érhet el a kékek irányításával, mint egy... Az ilyen játék megkönnyítésére a program PC-n ismeri a kétegeres (!) üzemmódot, amiről persze írja is, hogy ez eléggé szokatlan. Mindenesetre jó szórakozást a két egér installásához!

Ennyi süketelés után el is indíthatjuk a játékot. Ha settlers néven indítjuk, akkor a maximális élvezetben lesz részünk: intro és a játékot SVGA-ra (Vesa, 640x480x256) kapcsolhatjuk, ha több van, mint 4M RAM. Ha settlersn néven **(az érdekes, tekintve, hogy PC-n csak 8 betűs lehet a file-név - Bryan)**, akkor nincs, és nem is lehet SVGA-ra kapcsolni. A quick/quickn esetében nincs intro. (Profik persze a sett.exe-t is indíthatják. GUS-sal megáldott emberek pedig ne felejtsék a loadpats-t.) Az SVGA támogatás itt annyit jelent, hogy több fér a képernyőre - viszont egy 14"-s monitoron ekkor már nagyonnagyító után kapkod az ember, annyira picik lesznek a dolgok.
Amíg összeszedjük az állunkat a padlóról az intro után, addig a program már be is töltődött. A kezdőképernyő elég egyértelmű. Az **options** menüben állítható nem triviális dolgok a következők:
- A **fast building**-et bekapcsolva nem kell az építő ikonra clickelni, elég egy dupla click a játéktérben, ahova építeni akarunk.
- A **fast mapclick** esetén dupla click-kel a térképen a kastélyra mehetünk vissza.
- A szám-négyzetre kattintva beüthetünk 16 db. számot 1-8 között, és ezzel állítgathatjuk a pályát. Ha valaki nagyon jó pályát állított elő, a ***BlueByte*** sok szeretettel várja a kódot!

A főmenüben a sávok az emberkék mellett a következőket jelentik:
- A kék a játék kezdetén rendelkezésünkre álló anyagi javainkat mutatja. Minél több, annál jobb - nekünk. Az is nekünk jó, ha az ellenfélé alacsony.
- A piros a növekedési rátát mutatja. Ua. igaz rá, mint az előzőre.
- A zöld az intelligenciát mutatja. Ez az emberi játékos(ok) esetén mindig maximális, mert a program nagyon intelligensnek tart bennünket. Hát, ha jót akarunk játszani, akkor ez nem árt (arról nem szólva, ha már leírást is akarunk írni róla...). Az ellenfélre ua. igaz, mint az előzőekre. Mindegyik sávot lehet állítgatni - így lehet a 30 szintből sokkal többet csinálni.

Lehet választani szintet (küldetést) is, ahol játszunk - 30 szint van összesen, mint már említettük. Aki nem szeret turkálni, és nincs nagyítója a gyári kézikönyv hátlapján leírtakhoz, azoknak leközöljük az *Elsősegélyben* a szintek jelszavait (arra nem is gondolunk, hogy valakinek lopott lenne a programja, és így esetleg nincs gyári kézikönyve...)
Szóval választottunk vagy betöltöttünk egy küldetést, clickeljünk a **Start**-ra! Ha ezelőtt ki akarnánk lépni, a bal felső sarokban van egy négyzet, benne ponttal, az a **Quit** gomb (a ***SerfCity***-ben rá van írva...).

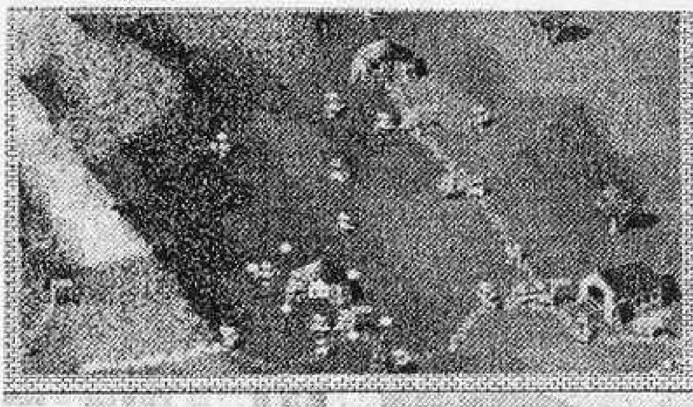




Mindenelőtt egy fontos dolog: sclick. Nem tudom, ki volt, aki kitalálta, de sok sört ihatott előtte. Jobb gomb lenyomva, és ehhez nyomni a bal gombot. Erre a kombinációra hivatkozunk sclick-kel, ami akár a super, akár a specialty clicket jelenheti. Döntse el, aki akarja (de a sz*r clicket is jelentheti). A click csak úgy magában szokásos módon bal clicket jelent.
Bejön egy nagy 3D-s képernyő, alul néhány ikonnal. A játékteret lenyomott jobb gombú egér ráncigálásával scrollozhatjuk. Az alsó ikonsort jobbról kezdjük, mivel az ott lévő két ikon konstans marad. A két jobbszélső ikon egymás között lapozható. A legjobboldalibban van a **Save/Options/Quit**. Ennek használata eléggé egyértelmű. A **Save** menüben van egy **NewName** gomb, azzal lehet átírni a mentendő állás nevét. Hülye egy megoldás... Most ennyit, majd később még szólunk róluk - egyelőre nem sok értelme lenne elmondani őket.
A nagyon-nagyon jobboldali oszlop néhány órát ábrázol. Ezen kérhetünk (valós időben mérve!) 5, 10, 20, 30, 60 perc múlva riasztást. Ekkor odatesz, ahol az órát lenyomtuk - ugyanarra a helyszínre, és ugyanabba a menübe.
Következzék a középső ikon! Ez a térkép. Elég érdekes darab... Mindenesetre ezen is lehet navigálni. A térkép inkább egy gömb síkba nyomva, mint valódi sík. Az alsó négy kapcsolóikon a következő:
- A balról első a táj és a tulajdon kijelzését állítja. A tulajdonaink alapbeállításként nem jelennek meg, csak a táj. Ha egyet clickelünk ezen, akkor a kettőt együtt nézhetjük. Ha még egyet, akkor már nem mutatja a tájat, csak a tulajdonunkban lévő földet.
- A következő az úthálózat kapcsolója. Az utakat egy clickre mutatja, másodikra meg nem.
- A harmadik fontos! Ez kapcsolgatja az épületek kijelzését. Általában az összeset kapcsolja ki-be, de egy sclicket alkalmazva rajta be tudjuk állítani annak a kijelzését, amire kíváncsiak vagyunk.
- A negyedik a végtelenítés határait mutatja, azaz azt, hogy hol lenne a határ, hogyha nem lenne végtelenítve. Azért néz ki elsőre furán a térkép, mert ebből a síkvetületből többet is lerajzol, hátha akkor megérti az ember...
- Az ötödik egy szimpla kétfokozatú nagyító.

Aki ideges lenne, hogy mikor kezdünk már valami értelmeset is mondani, azt megnyugtathatjuk: most (se).
A legbaloldalibb ikon az építés ikon. A legelején erre clickelve megépül a kastélyunk. Hogy ezt hova tegyük, abban segít a mellette lévő analízis ikon. Próbáljunk találni igen gyorsan egy minél magasabb

minősítésű helyet, ami nincs túl messze sem a vizektől, sem a hegyektől, sem a síkságtól, és még erdő is akad a környékén. Előbb-utóbb bele lehet ebbe jönni. Egy segítség: sclick az építés ikonon mutatja, hogy hol lehet a screenen építeni, utána az újabb sclick ezeket kikapcsolja.
Miután leraktuk a kastélyunkat, kezdődik az igazi játék. Ekkor a balról második ikon átvált bontásra - ezen sclick kell, és még utána is kell egykattintás a kijövő ablakban a pipán, ha tényleg bontani akarunk. Ha csak másik házat szeretnénk építeni ahelyett amit kijelöltünk, akkor az építés ablakban sclick-kel válasszuk ki az új épületet: a régi váza leég, és épülhet az új.
Az építés ikon formát vált, attól függően, hogy mekkora épületet, utat vagy bányát építhetünk az adott helyen.





A játék lényege itt következik: építhetünk 20-féle épületet, 4-féle bányát. Ennyi. Tényleg ennyi. A program különlegessége, hogy senkit sem lehet direktbe utasítani, szinte mindenki indirekt úton mozgatható. Nem mondhatjuk, hogy ide kéne egy csomó Favágó, nem, ehhez építtetni kell néhány Favágó típusú lakást, bekötni őket az úthálózatba stb.
Szóval a legjobb tréfa a 20-féle épület felismerése - nem lehetetlen, de eleinte elég nehéz. Ezért itt következzenek az építkezés ikonra megjelenő menükből az épületek (és néhány igen pocsék angol szóvicc). Ha kicsi épületet tudunk csak emelni, akkor csak az első menü jelenik meg. Ez sajnos most kimarad, mivel a dupla *CoV #46-47*-ben már volt. Kisebb kiegészítések lesznek azért...

7. Ez is nehezen ismerhető fel: ez egy zászló (minden házhoz alaptartozék). Ez épül a leggyorsabban: azonnal. Az útépítés ennek segítségével történik: ha egy zászlón nyomunk építést, akkor mehet az útépítés. Mindez útszakaszhoz tartozik egy manus is, aki ott hordja a cuccot (ha éppen van mit hordani). Ha valahol aránylag gyors építést akarunk, akkor tegyük tele az odavezető utat zászlókkal - de utána ebből gond lehet, ha esetleg házat, bányát vagy egyebet akarunk telepíteni, mert akkor meg szedhetjük ki az úttal együtt. Ez azért van, mert a zászló is foglal helyet az épületek elől, de az út elől nem.
17. Szoftver-hardver! Esetleg hívjuk raktárnak úgy általában. A raktár a helyi ÁFÉSZ: innen osztják a cuccot. Általában stratégiai jelentőségű. Gyakorlatilag a kastély szerepét tölti be, csak helyőrségi funkciói nincsenek. Így közvetlenül nem lehet letámadni, de azért tegyünk csak egy helyőrséget a közelébe, nehogy közvetetten le lehessen. Itt említenénk meg az ilyen típusú házakon (áruház, kastély) nyomott sclicket: két statisztikai oldal után jön egy fontos harmadik. A felső részéről: amikor a pipa fent van, akkor még jöhet be az anyag. Amikor középen, akkor már nem, csak kifelé mehet. Amikor alul van, akkor az áruház ki lesz ürítve, és nem is lehet mást tárolni már benne. Az alsó felén szabályozhatjuk szükség esetén a menekülést - vagy simán menekülünk, vagy megkísérlünk harcolni is.

Ezután következhet is a teljes leírás:
Lehet négyféle bányát emelni: kő, szén, vas, arany. Hogy ezeket hol érdemes, azt Geológusok derítik fel. Őket egy adott helyre hívni úgy lehet, hogy sclick a zászlón, az ott megjelenő képen click a fejen. Egy idő után megjelenik egy kis villogó lap az ikonsor bal szélén - erre clickelve odaugrik, ahol történik valami (az alatta lévő nyíl pedig visszarak az eredeti helyünkre). Ez lehet olyasmi, hogy itt-és-itt ezt-és-ezt találták. (Vagy lehet az, hogy egy Lovag beköltözött az új erődbe. És még sok minden más is lehet, de ezt lásd később.) A Geológus által kirakott táblák nagyon informatívak: a rajta lévő kör nagysága (kétféle lehet) jelzi, mennyire gazdag a telep, amit felfedezett, a kör színe jelzi, mit is talált:
- **Sárga**: Arany
- **Piros**: Vas
- **Fekete**: Szén
- **Szürke**: Kő

A bányák képe eléggé egyértelmű, egyelőre elég ennyi róluk. A bányák leírása - roppant logikusan - majd kicsit később jön. Inkább valami hypertextformában kéne közölni ezt a leírást. De ez egy jó stratégiai játék, következésképp nem a legegyszerűbb - az élet sem az.
Ha már ígértük a különböző üzeneteket, akkor - bár nem éppen ide való - itt következnek:
- **YOUR SETTLEMENT IS UNDER ATTACK**: Az ellenfél megtámadta az egyik katonai épületünket.
- **YOUR KNIGHTS JUST LOST THE FIGHT**: Elfoglalták az egyik katonai épületünket.
- **YOU GAINED A VICTORY HERE**: Elfoglaltunk egy ellenséges épületet.
- **THIS MINE HAULS NO MORE RAW MATERIALS**: Az egyik bányánkban elfogyott a nyersanyag (bontsuk le).
- **A KNIGHT HAS OCCUPIED THIS NEW BUILDING**: Megérkezett a Katonánk az új helyőrségbe.
- **A GEOLOGIST HAS FOUND GOLD/IRON/COAL/STONES**: A Geológus aranyat/vasat/szenet/követ talált.
- **30 MIN/ONE HOUR PASSED SINCE THE LAST SAVING**: 30 perc/egy óra telt el az utolsó mentés óta.
- **YOU WANTED ME TO CALL YOU TO THIS LOCATION/THIS MENU**: A már említett magunknak üzenés esetén szól, hogy ezt a helyet/ezt a menüt raktároztattuk el vele a memóriában.
- **EMERGENCY PROGRAM ACTIVATED/NEUTRALIZED**: Végszükségprogram aktiválva/semlegesítve. Hogy ez mit takar, arra sajnos nem tudtunk rájönni.
- **A NEW STOCK HAS BEEN BUILT**: Az új raktár megépült.
- **BECAUSE OF THIS ENEMY BUILDING YOU LOSTSOME LAND (AND BUILDINGS)**: Az ellenség katonai épülete megépült, ezért vesztettünk némi területet (és házakat, ha voltak azon a területen).

Az üzenetek leadásakor egyébként a gép a helyszínre kapcsol, tehát nem kell keresgetnünk, hogy ugyan melyik épületről is van szó...
Igen fontos az úthálózat, mert azon keresztül áramlanak az anyagok. Fontos az egymáshoz közeli funkciójú dolgokat közel tenni egymáshoz, ha pl. a pékség a világ túlsó felén van a malomhoz képest, akkor igen alacsony hatásfokot várhatunk csak. Nemcsak az a lényeges, hogy fizikailag közel legyenek, hanem hogy az őket összekötő útnak se kelljen száz szakaszból állnia. Ez úgy jöhet létre, hogy a túl sűrűn telepített házak között vagy természeti akadályoktól (sziklák, fák) nem tudunk utat húzni. Fontos még azis, hogy az úton a haladás sebességét a leglassabb komponense adja, ezért, hacsak lehet, kerüljük a kétféle piros útszakaszt.

Lássuk az emberekeket! Mint már említettük, minden útszakaszhoz tartozik egy teherhordó. Ha építkezünk, akkor oda is tartozik egy ember. Ha felépült, akkor ez az ember visszatér a kastélyba (áruházba), és vár további munkára. Eközben egy ember érkezik az új házba, és attól fogva az a ház működik. Alapban kapunk 20 embert, ez az elején beállított növekedési ráta szerint nő, és a csatákban csökken.
Miután ezeken keresztülverekedtük magunkat, érdemes lenne megismerni ezeknek az egymásra gyakorolt hatását. Ez a játék igazi lényege: a különböző láncolatok.
Nem fogjuk leírni mindenütt, hogy minden megtermelt anyag a raktárakbaelosztásra vagy közvetlenül felhasználásra kerülhet.

A Favágó (3) kimegy az erdőbe. Amit levág, az elkerülhet:
- A fűrészmalomba (12), onnan az építkezésekre vagy a szerszámkészítőhöz (15). Minden építkezéshez kell fa, minél nagyobb, annál több fa. Nagyobbrészt az általunk használt számozás szerint lesz egyre nagyobb az építkezés. Ez alól kivétel a zászló - az azonnal épül, és fa sem kell hozzá.
- Csónakoshoz (3) egyenest a füvészkertbe. Ennek kevés haszna van. Sőt, kifejezetten hátrányos lehet, ha a rengeteg csónak elállja az útkereszteződéseket.
- Raktárba vagy a kastélyba elosztásra.

Még egyszer: **a fa nagyon-nagyon fontos, mert minden építkezéshez kell.**

A kőbánya kell a sörhöz, de méginkább az építkezésekhez (azokhoz is sok sör kell). Követ termeltethetünk a kőfejtővel (1) is. Ahol látunk néhány (4-5) magányos sziklát egy helyen, oda húzzunk fel egyet, jó hatással lesz a kőtermelésre. A legegyszerűbb házak kivételével mindenhez kell kő.
Fém is sok mindenhez kellhet. A vasbányából kibányássza a hét törpe, majd az öntödébe (11) kerül, innen pedig a két Kovácshoz - fegyverekhez és a mindennapi használati tárgyakhoz.
Még az aranybányáról kell néhány keresetlen szót hullatni: az aranybányából kikerülő arany az aranyöntödében (14) érmévé alakul, ez pedig a Katonák trenírozására fordítódik.
A szénbányászat a fém megmunkálásához kell, azaz a Fekete Kovácsnak (10) és a vasöntödébe (11) meg az aranyöntödébe (14) is kell. Mindegyik nagyon lényeges, legyen bőven szénbányánk. A programban légszennyezés nincs, erre nem kell figyelnünk.

Kaját a következő módokon termelhetünk:
Elsődleges a farm (16). Itt kukorica termelődik. Ezután ez kerülhet a malomba (6), és onnan a sütödébe (13).
A gabona mehet a Röf-Röf Inc. helyileányvállalataihoz (18), ahonnan magasabb tápértékű sonka kerül ki, aminek persze a henteshez (9) kell kerülnie.
Az is lehet, hogy a Halász (5) fog halat - ezzel sok teendőnk nincs.
A kaja csak a Bányászoknak kell, más embereknél erre a program nem figyel. Ha egy bányában nincs kaja, akkor ott megáll a munka. Ez nagy baj, mert a bányák általában roppant fontosak!

Itt az ideje visszatérni a legjobboldalibb ikonokra. Ezekre clickelve sok-sok alikont láthatunk. A legfontosabb a jobboldalibb (computer sok nyíllal) alsó két ikonja, az egyik két fejet, a másik pedig egy futó Katonát ábrázol.
De még mielőtt ezekre rátérnénk, nézzük a legjobboldalibb ikon egyébjeit - balról-jobbra, fentről lefelé mondanánk el ezeket.
- Az első ikonnal szabályozhatjuk a kaja kiosztását a különböző Bányászok számára - ezzel a bánya termelékenységét szabályozhatjuk. Érdemes néha állítgatni: nagy építkezések idején a kőbányát, hadjáratok idejére a vas- és aranybányát érdemes favorizálni.

- A második ikon a fa és a vas elosztását szabályozza - azért együtt, mert a szerszámkészítőnek mindkettő kell. Ez is elég logikus: eleinte nem érdemes a fát csónakokra pazarolni, hanem épületfának kell hasznosítani. Persze gondoskodni kell arról is, hogy a szerszámkészítő kapjon eleget. (Épületfa, alatta csónakos, középen szerszámkészítő, alul a Fekete Kovács van).
- A harmadik ikonnnal szabályozhatjuk a szén és a búza elosztását. Fekete Kovács, aranyöntöde, vasöntöde, malom, röf-röf van ezen a screenen. Eléggé logikátlan, hogy miért kerültek ezek egy képre. Hogy csatlakozzunk a logikátlansághoz, itt mondjuk el, hogy a két egymás felé mutató nyíl állítja vissza az eredeti állapotot.
- A negyedik ikonnal szabályozhatjuk, milyen szermszámokat gyártson a szerszámkészítő. Itt derül ki, mennyire lényeges is ez a típus. Az ásó a Földművesnek kell, a horgászbot a Horgásznak, a kés a Hentesnek, a fejsze a Favágónak, a csákány a Bányásznak és a Kőfejtőnek, a kalapács az Építésznek, a Csónakosnak, a vasöntődébe, a Geológusnak és a Fekete Kovácsnak. Ebből egyenesen következik, hogy a kalapács nem egy lényegtelen dolog. És az is, hogy a Szerszámkészítő mellé nagyon érdemes egy raktárat is telepíteni. Ennek dupla haszna van: lesz nyersanyag a szerszámokhoz, és lesznek szerszámok is benne.
- A következő ikon az általános termelést szabályozza.
- Az utána következő nagyon hasonlít az előzőre, de ez itt az evakuálásnál vitt cuccok prioritását állítja be. Ciki a kaját menteni az arany helyett...

Jó (f)osztogatást!

Ezután jönnek a katonai menük:

A kétfejű menüben beállíthatjuk, milyen legyen majd a védelem a birodalmunk különböző részein. Fentről lefelé tart a határoktól a legbelsőbb területekig. Ennek megfelelően a legfelsőt, ami a határok védelmét jelzi, állítsuk **full/medium**-ra. Az alsó határának nem kell, és nem is jó, ha **full**, mert ha **medium**-on van, akkor a szomszéd területére mindig át tudunk hívni "néhány" embert. Ahogy megyünk lefelé a menüben, úgy csökken a fontossága az adott területnek katonai szempontból. Ennek megfelelően a 2. legyen mondjuk **full/weak** (második védvonal), a többi meg majdnem mindegy, főleg mert azokon a részeken már nem is érdemes erődöt tartani. Ez a négyes felosztás megjelenik az erődökön is. Ha legbelül van, akkor egy sima fehér zászló leng rajta. Aztán, ahogy közelebb megyünk az ellenséghez, úgy kerül rá egy fekete csík, egy fekete kereszt, és végül egy vastag fekete kereszt.

A rohanó Katonán több dolgot állíthatunk - ez egy nagy és zavaros menü. Halásszunk egy kicsit a zavarosban! A tetején látunk egy sávot - ez mondja meg, mennyire civil és mennyire katonai a népesség (ha mindenki Katona, akkor pl. elég hamar éhen halnak a Bányászok, szóval ez STRATÉGIAI játék). Alatta van egy kardot, pajzsot, munkanélküli valakit ábrázoló rajz mellett a Lovagok száma. Alul a két szám a Katonák számát jelzi: a felső az összes Katonát, az alatta lévő a kiképzettek számát. Ha a felső emelkedik, az alsó előbb-utóbb utána megy. Ha csökkentjük a számot, akkor a Katonákat ki fogja osztani más munkákra.

Itt kell említeni a program egyik bug-ját: miután beléptünk egy menübe, majd ki, akkor eltűnnek a **Save** stb. menük. Lépjünk ki ebből a menüből is, majd vissza, vagy lapozzunk oda-vissza. Erre megjelenik újra.

A balra eső computer ikonon gyanús hullámvonalak vannak - ez az oldal a statisztikáké. Balról-jobbra, fentről lefelé mondanánk el ezeket:

- Először lerajzolja a kaja láncát. Ez nagyon szép, rajzos leírás, de nagy hátránya, hogy fel kell ismerni a különböző emberkéket. A mi leírásunk nem rajzos, de sokkal érthetőbb. Gyors rápillantásra azért jó. Ja, meg arra is, hogy jelzi, a lánc melyik tagjának hogy áll az ellátása: a mutató a piros mezőben áll, ha hiány van. A zöld mezőben áll, ha átlagos az ellátás, ennél több esetén egészen zöld lesz.
- A második a különböző eszközök gyártásának folyamatát ismerteti. A színes statisztika itt is megvan.

- A harmadik a különböző emberek mennyiségét meséli el az előbb ismertetett színskála szerint (piros: 1-2, zöld: 3-19, sárga 20-) A ?-es hapsik nem csinálnak semmit, munkára vágynak.
- A 4. ikonról kijövő stasztika elmondja, hogy milyen anyagból mennyink van. Ez informatíve lényeges, de ha valakinek van ideje ezt nézegetni...
- Az 5. ikon stasztikája a különböző háztípusokat számlálja meg, kisebb méretben (+x) említi az építés alatt lévőket. Ezt se rossz, ha tudjuk, csak éppen erre se találunk időt.
- A 6. ikon adatai mutatják az anyagok időbeli statisztikáját. Tényleg roppant hasznos tudni, mennyire megugrott mondjuk a malactermelés az elmúlt időszakban.
- A 7. ikon az első lényeges stasztika, ugyanis az ellenfélről is mutat ezt-azt. Lehet kérni mindenről, a területek, a házak és a katonai potenciál alakulásáról grafikont, négyféle időosztásban. Ezt érdemes figyelni, mert ha egyszer a katonai erőnk jelentősen lesüllyed, az ellenfél ereje meg felmegy, akkor nagy baj van. Ha viszont a mi katonai erőnk lényegesen az övé fölött van, akkor lehet menni öldökölni.

Akkor jöhetne a sok vasfejű kedvenc része: a csatázás. Előtte még el kellmondani a csatázás egy indirekt módját: terjeszkedés. A határainkat kisgombák jelzik, elég jellegzetesek. Ha építünk valamilyen erődöt, akkor az kitolja a határunkat. Ha ez netán az ellenfél területére tolódna át, akkor az ottlévő minden építmény és út elpusztul - de az emberei nem. Lesznek taktikai tippek, hogy az embereit hogyan irtsuk le egy picit. Sajna, ez ránk is igaz. A csatázás - döbbenetes módon - direktben történik. Sclick az ellenfél egy erődjén, majd a megjelenő képen beállítjuk, hány Katona is menjen oda, majd a két kardra clickelünk. A négyféle ikon nem a Katonák szintjét, hanem a harckészültségét jelenti. Ezután várunk, amíg odaér a banda. Ha netán elfoglaltuk volna az erődjét, akkor az a miénk lesz, területestül. Ez egyáltalán nem könnyű, mivel NEM érvényes a sok lúd disznót győz elmélet, azaz ha odaküldünk egy zsák gyenge Katonát, az mind ki fog halni, az ellenfél erős Katonája meg éli világát. Ugyanakkor a nagy zsák gyenge Katona elég szépen ki tudja irtani az érkező utánpótlást, mert ezek általában nem túl erősek. Szóval ebben is igyekezzünk valami egyensúlyt tartani.
Nem lehet minden erődöt megtámadni, csak a velünk szomszédos terület erődjeit. Ez természetes is, hiszen nem lehet néhány Katonát csak úgy átküldeni az ellenséges területre.

És most következzen egy kis taktikai ismertető:
A legelején már említettük a kastély elhelyezésének gondjait. Egy trükk: egy pályát mindig elölről lehet kezdeni, tehát először szép nyugodtan találunk egy helyet a kastélynak, utána **Quit** és kezdjük újra - ekkor már rögtön tudjuk, hová való a kastély. Ha ez megvan, akkor kezdhetünk építkezni. A fával kell kezdeni. Keressünk egy erdőt (ugye nincs messze a kastélytól?), majd tegyünk bele két Favágót meg egy Erdészt. Kössük őket és a kastélyt össze úttal. Ezután dőljünk hátra, mutagassuk az ismerőseinknek a csudás grafikai poénokat: ott megy egy emberke az úton, és viszi a fát. Miután ezek felépültek, egy ideig nincs gond a fára. Érdemes már eközben szanaszét hajigálni a Geológusokat, minden zászlóhoz tartozik egy db. Kezdjünk el erődöket telepíteni - érdemes rögtön egy helyőrséget is kijelölni, meg persze egy-két őrházat. A helyőrségelég lassan áll majd össze, de ha egyszer összeáll, akkor lesz sok jó Katona, szinte ingyen. Az őrházak sok aranyat fogyasztanak, elsősorban ideiglenes határkitolásra használatosak - ne erre építsük a katonai erőnket, mert nagyon drága lesz. Mire a helyőrség kész, addigra a Geológusok már találtak pár bányának való helyet. Építsük meg a bányákat, majd a hozzávaló dolgokat. Ezután már egy farm sem árthat, szintén függelékestül. Innentől fogva pedig mindenki úgy csinálja, ahogy tudja. A raktárak stratégiai fontosságúak, mivel innen kerülhet elosztásra minden.
Ne telepítsünk rögtön bányát, ahogy a Geológus felfedezi! Küldjük ki mégegyszer, és ha akkor is ugyanazt az anyagot találja, akkor mehet. Ha nem így csináljuk, esetleg idegesek leszünk, hogy leraktunk egy szénbányát, megépült nagy nehezen, és akkor találnak mellette egy aranylelőhelyet. Szóval csak szépen nyugodtan.

A területi terjeszkedésünk legyen folyamatos - ahogy készen van egy erőd, a határra már kerülhet is a következő. A belsőbb részeken lévő őrházakat nyugodtan bontsuk le, csak a pénzt viszik, igazán nagy szerepük nincs. Ha lenne, az már régen rossz. Ha ezt a folyamatos taktikát követjük, nehezen érhet meglepetés. Előfordul persze, hogy az ellenfél ér el előbb valahova, és egy építkezésünk emiatt romba dől. Ez nem baj, mivel ha sok erőd van ehhez közel (ezt tanácsoljuk!) akkor simán le tudjuk rohanni - új erődöt nem túl sokan védhetnek.
A katonai stratégia szempontjából az ellenfél termelő és elosztó központjai a lényegesek. Két utat követhetünk: vagy következetesen kiirtjuk a termelési láncok kezdetét, vagy a raktárait irtjuk ki. Ez utóbbi nehezebb, mivel általában raktárak beljebb találhatóak csak, de ez a hatékonyabb. A **divide et impera** elvet is hasznosíthatjuk: ha felvagdaljuk a birodalmát, akkor komoly bajban lesz - az egyik részben nem lesz fa, a másikban nem lesz kő stb. Ezért is javasolható erősen a belső részeken lévő őrházak bontása: mivel csak és kizárólag erődöt lehet támadni, ha nincs mit támadnia, akkor nem fog tudni mit csinálni. Ilyenkor persze a várunkra kell vigyázni nagyon.
Mint minden stratégiai játéknál, ennél is lehet teljesen másképp szervezni a dolgokat, mint ahogy itt leírtuk. Ez csak egy tippsorozat, nekünk így vált be.

És egy "apróság" a végére... Hogyan lehet vége a játéknak? Mondjuk kilépünk belőle. Lehetséges, hogy valamelyik hatalom kiirtja a többit. Ekkor nyilvánvaló a nyertes. Előfordulhat döntetlen is: ha elfogy a nyersanyag, elfogynak a Katonák. Végül az ellenfél is kiléphet - ekkor választhatunk, maradunk-e, vagy sem. Ez utóbbi még nem történt meg velünk, de a kézikönyv említette.

(Egy ajánlat: aki küld egy lemezt, felbélyegzett, magának megcímzett válaszborítékkal, annak felveszünk egy játékállás-mentés sorozatot. Aki nem küld válaszborítékot (nem címezi meg stb.), az keresztet vethet a lemezére! Arra végleg nincs időm, hogy ilyenekkel foglalkozzak. A cím: Bp, 1119 Pór u. 4., Négyesi Károly. Aki szerencsés, és van E-mail címe, az írjon a chx@ktud.elte.hu-ra, és kitaláljuk, hogyan küldjem el... 800K körül van az anyag mérete, ennek megfelelő lemezt kérek - aki DD-s lemezt küldd, az ugyanolyan, mintha nem is küldött volna semmit (és nem is kap visszasemmit!) - Chx)

(Egy másik ajánlat: A figyelmetekbe ajánlom a SETTLERSHUN.V1.3-at, ami az én kreálmányom, és egy magyarul kommunikáló SETTLERS-t takar. Akinek kell az egész, az küldjön három lemezt és felveszem, de akinek már megvan, annak mindössze egy lemezt kell küldenie, és a 3-as lemez helyett a SETTLERS HUN.-t kell használnia. Ha lehet, a lemez(ek)en legyen valami érdekes is (pl. mod-ok, képek, demok, AGA-cuccok,stb.). A címem: JÁSZFELSŐSZENTGYÖRGY, 5111, II.K.2/A. - SCORPIO)

Jó szórakozást!



Jójójó, tudjuk mi is, hogy egyszer már volt róla leírás, az első *CoV Évkönyv*ben. Viszont az a leírás C-64-hez készült. Most a PC-s változatot szeretnénk megismertetni Veletek. Merthogy ilyen is van már! Anno 1993!
A játék témája egy az egyben az eredeti, azaz:
1492-ben vagyunk. A **VANGELIS** lemezét nem hallgathatjuk. A helyszín:
Cheesleton. Ja nem. **Spanyolország**. Mi vagyunk *Colombus* és *Cortez* egy személyben. A feladatunk: felfedezni **Amerikát**, vagy **Randomworld**-öt.
Indításkor (7cog.bat) szép, korabeli zenét (és semmiféle introt sem) élvezhetünk.
Ha nem érdekel a készítők listája, nyomjunk '**CTRL**' gombot. Megtudhatjuk továbbá, hogy az *Electronic Arts*-nak is köze volt a dologhoz. A '**CTRL**' gomb lesz ezután a tűzgomb.

A főmenüben öt lehetőségünk van:
1. **Start a new historical game**: Új játék az eredeti kontinensekkel.
2. **Start a new random world game**: Új játék nem az eredeti kontinensekkel.
3. **Restore saved game**: Mentett állás folytatása.
4. **Use joysick/keyboard**: Joystick/billentyűzet használata
5. **Quit to DOS**: Kilépés a DOS-ba.

Kezdjünk egy új játékot. Először elég a **novice. Spanyolország**ban vagyunk. Három ajtót és egy hajót találhatunk, ha szétnézünk.
- A "legjobboldalibb" ajtó a királyi palotáé. Ide mindig be kell menni, most is kezdjük ezzel. Miután fogadnak minket, a királyi pár megkérdezi tőlünk becses nevünket. Írjuk be, erre el is búcsúznak tőlünk királyék.
- Menjünk be jobbról a második ajtón (**Comissioner**).

- Visszatérhetünk a kikötőbe (**Return to the harbor** - nem 100%-os)
- Megnézhetjük az eddig felfedezett területeket (**New world map**), és a hajónaplót (**Ship's log**).

A kikötő az, ahonnan bejöttünk. A térképen kezdetben természetesen semmit sem láthatunk, a cikornyákon kívül. Ha már jártunk az Újvilágban, kis barnás foltocskákat láthatunk. Később nagyobb barnás foltocskákat is láthatunk, ha ügyesek vagyunk. A hajónaplóban az eredményeinket nézhetjük meg, lapokra osztva. Az első lapon a szokásos dolgokon kívül láthatjuk a legutolsó út hasznát (**last...profit**), és az eddig megalapított erődök, egyházi missziók és táborok számát. Itt van még az eddigi összhasznunk is (kezdetben negatív, mert az indulótőkét csak kölcsönbe kaptuk). Ezen a lapon található továbbá még a **DATE PROFIT** felirat is, ez azt jelzi, hogy jelenleg mekkora a hasznunk az összes utat figyelembe véve. Az ezután következő lapokon az egyes utak hasznát nézhetjük meg, valamint az ezekhez az utakhoz kapcsolódó, üzeneteket (pl. fegyverhasználat, stb.).

A kikötőbe visszatérve, ettől az ajtótól balra találunk még egy ajtót (**Harbor master**). Itt bonyolíthatjuk pénz- és anyagcserénket. Természetesen ez nem emésztőszoba, hanem bolt. A korhoz képest elég fejlett típusú supermarkettel állunk szemben, hiszen itt minden kapható. Folyik itt emberkereskdelem, hajó-eladás, van élelmiszerosztály is. Igaz, konfekcióosztály nincs, de ez a játék szempontjából nem elengedhetetlen. Kezdetben nincs sok pénzünk (királyék spóroltak), de az induláshoz azért elég (pláne **novice**-ben). A bolti menü - ilyen lesz a többi áruval kapcsolatos menü is - olyan, hogy árutípusok közt választhatunk. Ilyen típus egyszerre három van, de nem mindig ugyanaz a három. Az itteni boltban a következő három van:

- **SHIPS**: Ez a rész csak egy féle árut tartalmaz, a hajót.
- **MEN**: Ez az egyik leggyakoribb típus. Ebben többféle fickófajta választható (mindent a kedves vevőért).

1. *Explorer*: Felfedező. Ezeket minden expedícióhoz használni kell. Érdemes tehát venni.
2. *Soldier*: Zsoldos. Hatásos fenyegetéshez, harcban pedig elengedhetetlen. Vigyázzunk, mert nem csak mi támadhatunk. Előfordulhat, hogy barangolunk egy őserdő közepén, és se szó, se beszéd, a nyakunkba szakad egy nagy adag bennszülött kivont nyílvesszőkkel. Egy ilyen kaland drasztikusan csökkentheti embereink számát, ezzel együtt teherhordóinkét is. Ha esetleg túl sok ember fogy, és áru is volt náluk, akkor azt süthetjük.
3. *Clergy*: Hittérítők. Misszióhoz kellenek. Egyszerre nem kell sok.
4. *Horses*: Navajon... Furcsa, mindenesetre, hogy a **MEN** felirat alatt találhatóak... Lényeg az, hogy nem fogyasztja a **FOOD**-ot, rengeteg cuccot elbír, rá lehet ülni - ezáltal gyorsabban lehet haladni. Egy hibája van csak, mégpedig az, hogy rengeteg helyet foglal.
5. *Natives*: Itt említjük őket is, bár **Spanyolföld**ön nem találkozhatunk velük. Ők az őslakók in **America**. Teherhordásra is jók, de leghasznosabb a területismeretük. Ellenben nem veszik őket emberszámba. Nem arról van szó, hogy a spanyolok skinhead-ek, de nem számítanak, ha települést akarunk létesíteni. Bányában szoktunk hagyni belőlük de nem tudni, hogy milyen a munkamoráljuk. Ez alatt azt értjük, hogy fogalmunk sincs, hogy dolgoznak-e. Az viszont biztos, hogy esznek. Rendesen. Utolsó tudnivaló róluk, hogy hajóra nem rakhatók.

EQUIPMENTS: Cserecikkek, áruk.

1. **Food**: Igen fontos dolog. Mint tudjuk, az élőlények az évezredek során azt az előnytelen szokást vették fel, hogy esznek. Hogy milyen módon, az mindenkinél változik neveléstől függően, de ebbe most nem megyünk bele. A lényeg az, hogy eme játék szereplői minden nap ezt a **Food** nevű valamit fogyasztják. Ennek a **Food**-nak ráadásul megvan az a rossz szokása, hogy fogy. Gyorsan fogy. Nagyon gyorsan fogy. Sőt... Egy idő után feltűnik majd, milyen csekély az a 800-as adag, amit egyszerre megvásárolhatunk.
2. **Old world plants**: **Európai** növénykék. Sok törzs szívesen cseréli. Nagy előnyük ezen kívül, hogy kevés helyet foglalnak, és piszok olcsó. Vegyünk belőle.

3. **Animals**: Állatok. Csak cserére jók. Sok helyet foglalnak. Értékelés ebből értelemszerű...
4. **Arms**: Fegyverek. Néhány vadabb törzs, inkább az Egyenlítőtől távolabb, csak ezt hajlandó cserélni. Ajándéknak is jó ilyen helyeken, ha a dobszó kicsit gyorsabb. Egyébként a dobszó sebessége jelzi, hogy a törzs milyen hangulatban van.

- **NEW WORLD...**: Amerikai cuccok. Csak az újvilágban lép életbe.
  1. **New world plants**: Ugyanaz, mint **európai** társa, azzal az apró különbséggel, hogy ezért fizetnek odahaza.
  2. **Spice**: Nyugalom, (egyelőre) nem a ***DUNE*** leírására váltottunk, igaz, itt is fűszerről van szó. Jó ára van, de helyet is jócskán foglal. Egyébként minél több helyet foglal valami, annál többet ér.
  3. **Artifacts**: Minden dolog mellé a program egy kis ábrát mellékel. Nos, az **Artifacts** mellett található ábra számunkra nem árulta el, miről van szó. Jobban mondva nem az ábra árulta el. Ezek a mütyürkék az indián (amerikán) népművészeti csoportok munkái, melyet a spanyol vásárlóközönség nagy előszeretettel vásárol a helyi divat hatására.
  4. **Gold**: Nem is ezüst, nem is bronz, sportvesenyen mégsem gond. Mi az? Ha nem tudod, újabb segítség: Ha kobold vagy, és van katlanod, benne tuti, hogy ezt tartod. Mi az ? Még mindig nem tiszta? Na jó. Megsúgjuk. Fapapucs. De ne mondd el senkinek! Tudod, hogy átvertünk, mint sz**t azon a bizonyoson? Nem mondjuk ki, nehogy trágársággal vádoljanak... Szóval az arany igen fontos jószág, nagy mennyiségben fordul elő aranybanyákban, izé, bányákban.

Na, most már bevásároltunk, mehetünk hajókázni. Ez úgy lehetséges, hogy felmászunk a hajóra. Most már a tengeren vagyunk, és a hajót irányítjuk. Elsődleges parancs, hogy a viharfelhőket elkerüljük, különben úgy süllyednek a hajóink, hogy üröm lesz nézni. Másodlagos parancs, hogy a zátonyos területeket kerüljük. A zátonyos területnek, mint minden más területnek, fölül van az ábrája. Az évszak a dátumól függ, különösebb jelentősége nincs. Az idő rohan, emellett, a dátumot jelöli a mellékelt ábrán. Középen a hajónkat láthatjuk. Jobbra, balra, föl, le, és ezek keverékében mozoghatunk. Ha állunk, automatikus pause üzemmód lép életbe. Ez igen jól kezelhetővé, és a lehető legkevésbé idegesítővé teszi az irányítást. A kaja a vásároltnál (a hajón) háromszor több. Hogy miért, arról fogalmunk sincs, mert naponta három fogy. Az emberek részben az emberek találhatók. Jobban mondva a számuk. A felső típus az európai, az alsó a benszülött (*natives*). Középen a hajónk látható, ha eddig még nem derült volna ki. És végül térjünk rá a kard (fegyver) helyzetére. Alapállapotban visszadugva van. Ez azt jelenti, hogy békés szándékkal vagyunk. Ha előkapjuk, mindenki haragosan viszonyul hozzánk. Ennek állítása, mint sok más dologé, a '**CTRL**' megnyomása utáni menüben történik.

Íme az illető menü:
- **SEE MAP**: A térkép megtekintése. A környező terület kicsinyített mása szélességi és hosszúsági fokokkal. A városok piros pöttyel, az általunk alapított épületek és a flottánk egy spanyol zászlóval képviselteti magát a térképen.

- **SEE INVENTORY**: A hajón lévő, vagy az expedícióval szállított cuccok és emberek listája.
- **INSPECT SHIP(S)**: A hajó(k) állapota. Egy csík jelzi. Minél rövidebb, annál cikisebb a helyzet. Ha visszamegyünk **Spanyóliá**ba, a hajóink visszaállnak max-ra.
- **DROP OFF MEN/EQUIPMENT**: Expedíció indítása, lepakolása. Mindenképp kell az indításhoz **EXPLORER**. Ezenkívül nem mindenképp, de a túlélés érdekében szükséges még **FOOD** (kaja).
- **CHANGE WEAPON STANCE**: Itt lehet állítani a fegyver helyzetét.
- **CHANGE MOVEMENT MODE**: A mozgás módját változtatja, amennyiben az összes emberünknek jut ló (*HORSE*). Ez nagyon előnyös, mivel a csapat sokkal gyorsabban halad így. Ezzel elérhető, hogy ugyanakkora távolságot rövidebb idő alatt és kevesebb kajával tegyünk meg.

- **RESUME MOVEMENT**: Visszatérés a lépéshez anélkül, hogy bármit is tennénk.
- **TALK TO *NATIVE* GUIDE**: Ez az opció csak az **amerikai** földrészen lép életbe, és csak akkor használható, ha van velünk benszülött (*NATIVE*). Az opció nagyon fontos, mert csak így találhatunk aranybányát. Az opció lényege egyébként az, hogy a velünk lévő bennszülöttekkel társalgunk. Ők elmondják mi van a környéken. Pl. **CAVE IN AREA**. Ez azt jelenti, hogy a környéken egy barlang van. A barlangban pedig arany szok' lenni. Megtalálni pedig úgy tudjuk, hogy mászkálunk a környéken úgy, hogy közben állandóan kérdezgetjük a velünk lévő kísérőt (**TALK TO...**), amíg ki nem írja pl., hogy **CAVE VERY CLOSE**. Ekkor má' ott mászkálunk felette. Itt keringjünk míg meg nem jön az eredmény.
  Ugyanígy található még:
  - **YELLOW STONE**: 100 GOLD (arany)
  - **GARDEN**: 100 FOOD (kaja)
  - **SACRED GROUND**: 100 **ARTIFACTS**, és a bennszülöttek megtámadnak.

Bennszülötteket és amerikai cuccokat úgy szerezhetünk, hogy bemegyünk amerikai falvakba, városokba, és csereberélünk az ottani törzsfőnökkel. A falvaknak, városoknak több formája van, és mindegyikben más és más indián nép lakik. Nekünk az aranyszínű piramis-szerűségek tetszettek legjobban. Ha bemegyünk egy városba, akkor új kép jelenik meg. Ez a település képe nagyban, és szerény három dimenzióban. Itt mászkálhatunk, célszerű a fegyverünket elrakva tartani. Idővel egy rakás helybéli jön a köszöntésünkre. Itt is van egy belső menü '**CTRL**' megnyomása után:
- **CHANGE WEAPON STANCE**: Ugyanaz, mint az előbbiekben.
- **DROP GIFT**: Lehajinthatunk some ajándékot. Ezzel javíthatjuk a rajongási százalékot bennszülött körökben.
- **AMAZE THE NATIVES**: Ha zavarnak a helybéliek rajongásukkal, esetleg mérgükben, süssük el. Erre előfordul, hogy elszaladnak (kápráztatás).
- **CANCEL**: Kenszl (szépen magyarul).

Most már csak meg kell találni a törzsfőnököt. Úgy különböztethető meg a többi fickótól, hogy nem mászkál, mitöbb, cövek-effektust játszik. Másik ismertetőjele, hogy indián ruhát visel. Ha ez nem elég, még lándzsa is van nála. Az ismerkedésnek azt a brutális módját választották a tervezők, hogy emberünkkel rohanjunk neki Mr. Törzsfőnek. Újabb kép: láthatjuk a főnököt. Elég husi. Van még itt beszélgetőtábla, és ikonok a különböző mókákhoz. Balról:
- **Kéz**: Alkudozás. Itt lehet cserélgetni, ugyanis a főnök kér valamit azért, hogy ő is adjon. Itt szerezhetünk idegenvezetőket, meg a lényeget.
- **Kard**: Fenyegetés. Ha szerencsénk van, a főnök megijed és ad néhány cuccot. Ezt csak akkor érdemes alkalmazni, ha nincs nálunk csereáru.
- **Pénz**: Ajándékozás. A kézzel együtt működik. Megnyomjuk a főnököt ajándékkal, és a bal oldali kézre klikkelünk. Ha már elég ajándékot adtunk, és a főnök még nem fáradt el, létrejön az üzlet.
- **Láng**: Kápráztatás. A legtöbben nem dőlnek be neki. Sőt, egyesek rendkívül rossz néven veszik, ha hülyének nézik őket.
- **Könyörgés**: Könyörgés. Legtöbbször lenéznek érte, és nem kapunk semmit.
- **Pá**: Búcsú. Van, amikor csak ezt választhatjuk, pl. ha sikerült az üzlet, a főnök elfáradt, esetleg megharagudott, stb.

A játék célja, hogy minél több cuccot vigyünk haza, az összes aranybányát megkeressük, és felfedezzük az egész **Újvilág**ot. Az '**ESC**' gombra kapjuk meg a legfontosabb menüt:
- **SAVE GAME**: Előbb megadjuk, melyik állásba mentünk, majd azt, hogy milyen néven. Ezt a procedúrát mindig végig kell csinálni.
- **MAIN MENU**: A kezdő menü. Ha ezt választjuk, elveszik az aktuális állás.
- **CANCEL**: Kenszl.

Na, akkor mindenkinek kellemes hajózgatást és felfedezést, háborút és békét...



A játék típusa nem igazán behatárolható, egy viszont biztos, nem ügyességi. Az elkövető neve azért sugall valamit, hiszen az ***SSI*** nem most jelentkezik első alkalommal a piacon. Ez a dobásuk elég jól sikerült. Grafikailag kb. a ***CASTLES 2***-höz lehetne hasonlítani; festmények vannak bedigitalizálva, viszont a ***C2***-től jóval változatosabb, nem beszélve a játéktérről, aminek köze van a 3D-hez is. A zene és a hanghatások is feldobják a játékot. Maga a játék egyszerűen összetett, és talán a ***CIVILIZATION***-ből és a C64-en ismert ***BETRAYAL***-ből lehetne összegyúrni. Mindemellett megbolondítjuk egy kis ***WARLORDS***-szal, és kész is van. A prg nagyon jól kezelhető, egyetlen nagy hátránya, hogy csak egy "human" típusú játékos lehet, a többiek mind "computer"-ek. A játék témája, hogy egy adott területen néhányféle népcsoport éldegél **(Ebből baj lesz - Getto)**. Természetesen mind azt szeretné, ha az egész terület az övé lenne, ráadásul úgy, hogy a többi fajta ne igazán mutasson életjeleket a környéken... se **(Én mondtam - Getto)**. Mi egy törzsszövetséget irányítunk, ami egy fő törzsfőnökből és négy kisebb rendű főnökből áll. A kitüntetéseket természetesen a fő törzsfőnök (ezután *egyeske*) kapja. Feladatunk (mint az a belső **Help**-ből is kiderül) kiirtani az összes ellenfelet, és elérni az **EMPEROR** szintet.

Indítás után egy kérdéssel kezd a gép, miszerint, az eddigi "Config"-el akarunk-e játszani (**'ENTER'**), avagy változtatnánk-é esetleg (**'SPACE'**). A Setup egyértelmű, nem térnénk rá ki külön. Ha itt sikeresen túljutottunk (nem haltunk meg), akkor elindul a csoda... villám... ***SSI***... Demo... Jobb click (az egérrel)...

Na végre, most már tényleg a játék van folyamatban. Klassz kis főmenü fogadja az ártatlan játékost, aki nem számít semmi különlegesre. Erre kapásból a fejéhez vágnak egy ilyen gyönyörűséget. Talán haladjunk sorban:

- **NEW GAME**: Lefordítanánk - új játék. Micsoda fordulat... Nagyon szimpatikus dolog volt a játék tervezőitől, hogy olyan sok mindent figyelembe vettek. Az egy más kérdés, hogy mi a mi véleményünk. Szóval ezen belül találkozunk az első almenüvel:
  - **First City**: Ez a kezdők opciója, bár az igazi nehézségek ebből sem maradnak ki. A lényeg az, hogy egy kész, már fejlődő (**growing, growing, growing**) várossal kezdünk. Ennek hátrányai is lehetnek, de mindegy.
  - **World 1,2,3,4,5**: Különböző világok (területileg).
  - **Random**: Random. Na jó. A gép hasból creates a new territory.

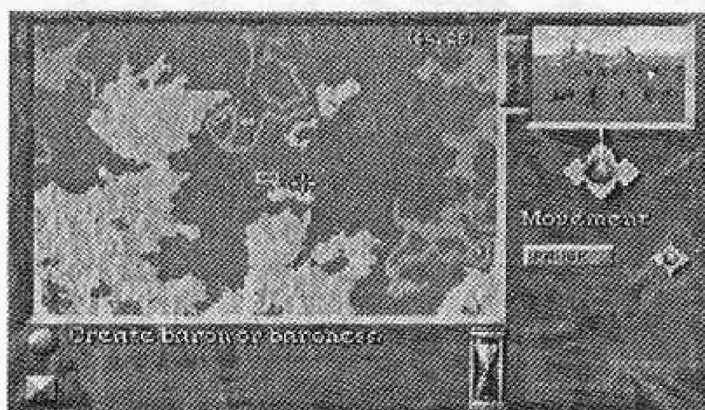
  Ezután jön a második almenü, a **HOSTILITY LEVEL** (harci viszonyulásunk):
  - **Peaceful**: Békés. Csak ebben az állapotban lehet bekapcsolni az **AUTO BUILDING** nevű isteni adományt, ami arra hivatott, hogy az egyes területeken az ott élők maguktól építik házikóikat. Ennek érdemeit majd akkor ismerjük el igazán, mikor lesz úgy 70-80 település.
  - **Aggressive**: Agresszív. Az előbb említett előny elveszik, több hátrány lesz, csak a harc lesz jobb. Szerintünk a **Peaceful** a legjobb.
  - **Hostile**: Elnyomóbb. Csak ismételni tudjuk magunkat.
  - **Custom**: Ezt leginkább egy katonaállamhoz tudnánk hasonlítani. Itt van azonban egy extra, mégpedig az, hogy beállíthatjuk, hogy milyen és mennyi ellenségünk legyen. Kapunk egy almenüt, melyben először az alacsony intelligenciájú ellenség számát kell beírni. Majd a közepes, a magas intelligenciájúét, legvégül a második hullámban érkezőkét. Minél többet írunk be, annál nehezebb lesz természetesen, viszont annál több kitüntetést kaphatunk. Ne tévesszen meg senkit az intelligencia, mert lehet, hogy a "leghülyébb" lesz a legerősebb.
  - **Return**: Visszatérés a főmenübe.

- **SAVE GAME**: Aha. Állásmentés. Ebben lehet. Nem úgy, mint a ***Warlords*** 2-ben. Megadjuk, melyik állásba, ezután azt, hogy milyen néven mentünk.
- **LOAD GAME**: Egyértelmű.
- **DELETE GAME**: Nagyon jó dolog feledékeny emberek számára. Hogy miért? Ezt tapasztalatból tudjuk, ugyanis más játékoknál egy-egy rossz állás mindig fennmaradt a winchi-n, és később mindig ELFELEJTETTÜK letörölni DOS-ból. Na ilyen, és ehhez hasonló esetekben kiválóan használható eme opsön.
- **QUIT GAME**: Ez is kiváló dolog, hiszen mai világunkban gyakran előfordul, hogy néhány játékból csak bizonyos billentyűkombináció segítségével, esetleg billentyűzeten kívüli gombok nyomkodásával lehet távozni. Ezeket a dologokat mi nem szeretjük.
- **MESSAGE DELAY**: A teljes kiszolgálás tipikus esete. Beállíthatjuk, hogy a játék üzenetei milyen sokáig legyenek láthatóak. Játék közben ugyanis különböző üzenetek íródnak ki a mozgó rész jobb felső sarkába, hangkísérettel. Ilyenek pl. a bányák bezárása, csapatok megsemmisítései, elvesztései, stb. Szóval:
  - **Decrease**: Várakozási idő csökkentése.
  - **Increase**: Várakozási idő növelése.

  Szerintünk kb. 15-öt vagy attól nagyobbat érdemes választani, hogy el is tudjuk olvasni, ami ki van írva. De, hogy le tudjuk tesztelni ott az opció, melynek neve
  - **Test**: Kipróbálhatjuk, mit kreáltunk (figyeljük az alanti szöveget).
  - **Done**: Ha úgy gondoljuk, hogy az üzenetek várakozási ideje megfelelő, használjuk ezt az opciót.

- **GREAT ACHIEVEMENTS**: Kiemelkedő tetteink, valamint ellenségeink számának listája.
- **BEGIN PLAY**: Ha minden beállítást elvégeztünk, kezdhetjük a játékot.

Ha **First City**-vel kezdtünk, akkor a következőket nem kell elvégezni, miszerint:
A játékosokat a szerepjátékokhoz hasonlóan úgymond definiálni kell. Egyelőre clickeljünk a **CREATE BARON/BARONESS** melletti kidomborodás-szerűségre. Az eddigi kép helyett a többi játékos kreálásánál is bejövő képernyőt kapjuk.
Minden játékosnak - és népének - bizonyos tulajdonságai vannak. Ezek a tulajdonságok a következők (bal oldalon):
- **STR (Strength)**: Erő. Harcosnak jó, ha sok van. Sőt. Mindenkinek jó, ha sok van. A harcnál hasznát vesszük.
- **INT (Intelligence)**: Intelligencia. Varázslóknak elengedhetetlen, de jó, ha sok van. Egyébként az a jó, ha mindenkinek mindenből sok van.
- **WIS (Wisdom)**: Bölcsesség. Varázslóknak, papoknak sok legyen.
- **DEX (Dexterity)**: Ügyesség. Tolvajnak legyen, de a többieknek sem árt.
- **CON (Condition)**: Kondícionálás. Fontos, hogy "ember"-eink gyorsabban fejlődjenek.
- **CHA (Charm)**: Varázslat, bűbáj. Nem túl fontos, de 10-nél alább ebből se adjunk.





Ezek a tulajdonságok véletlenül adódnak, viszont újra lehet keverni a **REROLL** gombbal (kis térkép alatt), ha nem tetszik. Ha úgy gondoljuk, hogy az értékek megfelelőek, ki kell választanunk, hogy milyen típusú lénnyel szeretnénk lenni.
A típusok (és maga a játék is) egy az egyben D&D. Tehát ha valaki járatos ebben a műfajban, már nem tapasztal újdonságot.
- **Fighter**: Harcos. Kimondottan harcra való.
- **Mage**: Varázsló. Sokáig kell fejleszteni, mire jó harcos lesz, akkor viszont meneküljön mindenki...
- **Cleric**: Harcos-pap. Gazdagok általában, harcban sem túl rosszak.
- **Thief**: Tolvaj. Semmi különös.
- **Dwarf**: Törpe. Gyorsan építkeznek. Harcban is tűrhetőek.
- **Elf**: Zwölf. Fás területre telepítve, azt sokkal jobban kihasználják, mint a többiek.
- **Halfling**: Félszerzet. Semmi különös.

A **BARON/BARONESS** esetben (először) az *egyeskét* választjuk ki. Hozzá csatlakoznak a többiek. Érdemes őt harcosnak választani, hogy tudja védeni a fő kastélyt. Ha a fő kastély (az *egyeske* tulajdona) elesik, pár kör múlva szétszóródunk, és világraszóló pályafutásunk végetért.
Ha ezen túlvagyunk, be kell írni a karakter nevét. Itt aztán elereszthetjük a fantáziánkat. Figyelmeztetés: ha 7 karakternél hosszabb a név, azt nem láthatjuk állandóan, csak az infokban.
Ki kell még választanunk azt, hogy a karakterünk milyen legyen.
- **Lawful**: Törvényes.
- **Neutral**: Szabad, semleges.
- **Chaotic**: Kaotikus, anarchista (háborúmániások előnyben).

Ha a formaságokon túl vagyunk, ki kell választanunk azt a területet, ahova a fő kastély épül. Innen szóródnak szét az *egyeske* emberei, és e köré épül (logikusan) a többi szövetséges városnegyede. Tehát el kell helyeznünk az *egyeskét*. Ha úgy gondoljuk, hogy ott jó, ahol van, clickeljünk a **PLACE** gombra, egyéb esetben használjuk a **CONTINUE**-t. Ha **CONTINUE**-t nyomtunk, visszatérünk a játéktérhez. Itt a kis térképen (jobbra fönt) vagy a kis térkép és a nagy képernyő közti háromszögre (nyílra) clickelve, a nagy térképen is megadhatjuk a helyet (ezt a
helyet is, mint minden mást, koordinátákkal ellátott négyzetek alkotják). Ha megtaláltuk álmaink kiindulópontját, clickeljünk a főképernyő alatt lévő **PLACE ...** gombra. Elkezdik építeni a kastélyt, megjelenik a térképen egy fehér pont. Ez azt jelenti, hogy ezen a területen barátságos hadsereg van. Itt említenénk, hogy ahol ugyanilyen pontot látunk (esetleg többet), csak piros színűt, ne nagyon örüljünk, mert az nem a mi területünk, hanem egy csúnya ellenségé.
Ha más területre clickelünk újra megjelenik a **CREATE...** gomb. Természetesen definiálnunk kell a szövetségeseket is. A procedúra ugyanaz mint első esetben.
Érdemes a szövetségesekkel körbevenni a fő kastélyt, hogy portyázó, ellenséges, mocskos, ..., ..., ellenfelek nehezebben érjék el.

Ha elhelyzetük a vezetők kastélyait, elindul a tényleges játék. Elsődleges szempont, hogy ahol vannak épületeink, vagy szeretnénk építeni, legyen sereg. Enélkül a kész épületek romlásnak indulnak, majd elenyésznek, építeni pedig nem tudunk. A játék lényege, hogy településeinket fejlesszük, katonákat toborozzunk, ezeket fejlesszük (hogy ezzekkel leverhessük ellenségeinket), élelmet termeljünk eleget (hogy ne haljunk éhen, vagyis a játék szereplői ne haljanak éhen), és legyen elég lakóhelyünk, ahol a népesség él. A területek fejlesztése pénzbe kerül. Az, hogy mennyi pénzünk van, csak a mi ügyességünktől függ. A legtöbb épület, vagy természeti képződmény hasznot hajt. Ezt **GOLD** formájában tároljuk. Létezik még egy költhető dolog, ez pedig a **FUND**. A **FUND** nevű aranyos dolgot piacok kihelyezésével tudjuk produkálni egy idő után (**Marketplace**). Minden piac tíz százalékát adja a **COMMON FUND**-nak a mi pénzünkhöz. **COMMON FUND**-ot termelnek pl. a fák (**trees**).
Most beszéljünk egy kicsit az egyes egérmutatókról. Normál esetben ez egy nyíl, legtöbbször gombokat nyomogathatunk vele. Ha egy emberre mutatunk, egy szem jelenik meg. Ha most clickelünk, belépünk egy információs részbe, amit érdemes és szükséges gyakran használni. Ha barátságos seregre/emberre clickelünk, akkor a fő képernyő helyén egy szép rajzot láthatunk az illetőről, amely rajz bizonyos szintek elérése után változik. A figura alatt három gomb van, ezek:

- **READY**: Ezzel a gombbal az aktuális egység elhívhatóvá válik a területről. Ezt csak akkor játszuk meg, ha több sereg is van ezen a helyen, vagy nincs az aktuális területen saját épületünk, mert ebben az esetben emberünk véletlenül is elmászkálhat, és az ott lévő épületek, stb. megsemmisülnek egy idő után.
- **HOME**: Emberünk ezentúl ezt a területet tekinti otthonának. Előfordul, hogy ha egy területen toboroztak új egységet, ez elkóborol, és "behómolja" magát.
  Ha be van kapcsolva az **auto building**, még egy házikót is épít.
- **UNASSIGNED**: Ez azt jelenti, hogy a játékos úton van valahova. Ez van "megnyomódva", ha már megérkezett arra területre, ahová hívták, viszont nem lesz továbbhívható. Erre vigyázni kell.

A három gomb és a kép közt általában egy (angol) szöveg olvasható. Az előbb említett három gombra "reagál" ez a szöveg. **READY**-nél kiírja, hogy az aktuális egység elhívható-e. Természetesen ha megnyomjuk a **READY**-t, akkor csak nyugtázza a dolgot. **HOME**-nál két eset van: az első, ha ideérkező sereget "behómolunk". Ekkor azt írja ki, hogy most már ez az otthona. A második eset, ha már itt élő seregről van szó (ekkor már eleve a **HOME** van lenyomva). Ilyenkor kiírja, hogy mire van szüksége az itt élő népnek.

Ezt nem muszáj meg is csinálni, csak tanácsos. A képtől jobbra a játékos saját tulajdonságait láthatjuk.
Az első szó kiírja, hogy milyen néptípushoz tartozik (pl. **MAGE**). Azután jön, hogy melyik sereg (**UNIT OF...**), kihez tartozik (**LOYAL TO...**), milyen szintű (pl. **8th LEVEL** - legyen csak minél magasabb), milyen típusú a népcsoport (pl. **NEUTRAL**). Tapasztalati pontok - jelenlegi/max. (pl. 158000/300000 - ha a jelenlegi eléri a maximumot, a játékos egy szintet emelkedik). **HITPOINTS** - mekkorát tud ütni, és természetesen tükrözi barátunk egészségi állapotát is, hiszen itt is két szám van; jelenlegi/max (ha a jelenlegi alacsonyabb, mint a max., akkor szegényke sérült). Ez alatt található (jobb esetben) a használt fegyver típusa. Ha nincs fegyvere, nem tud olyan gyakran lesújtani. Ilyenkor érdemes építeni egy fegyvergyárat (**ARMORY**) arra a területre, amelyik az adott játékos főnökének (lehet az egyik alfőnök is) a tulajdona. Az **ARMOR CLASS** páncélzati szintet jelent, azaz mennyire képes elkerülni/gond nélkül kibírni az ellenséges csapásokat. Ezután még a páncél fajtája lehet (ha van), varázslóknál pl. védőgyűrű (pl. **+3 RING OF PROT.**). Ha nincs páncélunk, építeni kell egy kovácsműhelyt (**FORGE**), varázslóknak ékszerészt, (**JEWELERY**). Az **ARMOR CLASS** akkor a legjobb, ha egyes. Ha a fegyvergyárakat "felupgrade-eljük", az adott nép emberkéi pluszos fegyverrel fognak rendelkezni idővel. Ez azt jelenti, hogy a fegyver mágikus erejű. Ilyen fegyverekkel mindenféle ellenséget tudunk gyilkolni. Ugyanis vannak olyanok, melyeken csak mágikus fegyver fog.

A képernyő jobb oldalán található a már megszokott kis térkép a környező területtel. Alatta három gomb:
- **LEADER**: Az adott játékos munkaadója, vagyis főnöke. Ez egy újabb helpet tartalmaz. Erre később részletesen kitérünk.
- **HELP**: Aki tud valamit angolul, az nagyon jól használhatja. Egy átfogó **HELP**-et kapunk, amiben minden benne van vázlatosan.
- **DONE**: Ha itt nincs több dolgunk, clickeljünk rá bátran.

Térjünk vissza a **LEADER** gombhoz, ezt megnyomva egy újabb belső menüt kapunk. Eddig még alig volt újabb belső menü. Ha az ember belejön, már könnyen eligazodik a menük közt. Szóval a **LEADER**-nél tartottunk. Ezt megnyomva az adott ember főnökének a népéről tudhatunk meg több info-t.
A bal felső sarokban a főnök (és népe) tulajdonságai (már volt róla szó).
- **POPULATION**: Lakosság
- **HOUSING**: Lakóhely (személyre)
- **FOOD PROD.**: Termelt kaja mennyisége
- **FOOD STORED**: Elraktározott kaja
- **FOOD SOLD**: Itt arról van szó, hogy a **BAZAAR**-ok kaját adnak el pénzért. Na most, itt láthatjuk, hogy a lakosok mennyi kaját adtak itt el.
- **MAX TRADE**: Ez is a **BAZAAR**-okhoz kapcsolódik. Azt mutatja, hogy bazáraink mennyi kaját tudnának eladni.
- **FOOD STORAGE**: Raktárhely (kaja)
- **INCOME**: Jövedelem (lehet negatív is)
- **VAULT STORAGE**: Raktárhely (**gold**). Ha annyi az arany, mint a hely, akkor a **GOLD** nem nő. Ilyenkor kincsestárat kell építeni (**VAULT**).
- **FUND ACCESS**: A piacok által hozott haszon (piacok száma szorozva 10% **COMMON FUND**-dal)
- **COMMON FUND**: A köznép által megspórolt pénz, amit magukra költenek.
- **POPULARITY**: Népszerűség
- **CITY BLOCKS**: Épületek
- **CURRENT**: Tényleges
- **TO PROMOTE**: Előléptetéshez szükséges

A jobb oldalon lévő gombok:
- **NEXT LEADER**: A következő főnök. Lapozgathatunk a főnökök közt. Ha nem az *egyeskénél* vagyunk, efölött is van egy gomb, ami az *egyeske* rangját mutatja. Ezzel léphetünk az *egyeske* infojába.
- **AUTO BUILD**: A beállított főnök emberei új területre lépve azonnal építenek egy új házat.
- **CENSUS**: Megnézhetjük, hogy embereink milyen szinten vannak. Figyelnünk kell arra is, hogy minél előbb építsünk egy edzőhelyet, hogy embereink tovább tudjanak fejlődni a 4-es szintnél is. Azután az edzőhelyeket fel kell javítani (**UPGRADE**), hogy még tovább és tovább tudjanak fejlődeni.
- **PROPERTY**: Megnézhetjük, hogy milyen, mennyi, milyen szintű épületünk van, és, hogy hol vannak (rá kell clickelni az épület nevét mutató gombra).
- **HELP**: A szokásos.
- **DONE**: Kilépés.

Az *egyeskénél* van két plusz gomb:
- **TOTAL CENSUS**: Ugyanaz, mint a natúr **CENSUS**, csak az egész népességre.
- **ALL PROPERTY**: Mint a natúr **PROPERTY**, csak az egész népességre.

Még egy fontos dolog. A (z **ALL**) **PROPERTY**-ben gyakran nézegessük a **DAMAGED** - romos - épületeket, és javítsuk meg őket (hogy hogyan, arról majd később).

Térjünk vissza az egérkurzorokra. A főképernyőn a területek felett egy ásó jelenik meg. Ezzel lehet a területeket megművelni, építkezni, valamint a romos épületeket javítani. Ha egy szikla felett clickelünk, három lehetőség van:
- **EXCAVATE**: Bányát nyithatunk, ha találnak valami hasznosat. Az **IRON** 50 **GOLD**-ot ad folyamatosan, a **GOLD** 125-öt, a **GEM** 250-et.
- **REMOVE**: Csak eltakarítjuk a fölös kavicsokat.
- **DONE**: Minden esetben (nem csak **ROCK**-nál) bármilyen munka nélkül kilép.

Épületeknél általában három lehetőség van, de lehet több is:
- **PLACE**: Az adott helyen építeni kezdenek.
- **UPGRADE** (ha lehet): Feljavítás, megerősítés.
- **INFORMATION**: Váltani lehet az adott terület (épület) infoi között.
- **CHANGE PARTY**: A tulajdonos lecserélése.
- **NEW OWNER**: Ha egy területet védő lény helyére más törzsből való áll, a tulajdonost automatikusan az új tulajdonába helyezi.
- **SUSPEND**: Ha valami építés/felújítás alatt áll, ezzel leállíthatjuk a dolgot.
- **SALVAGE**: Kész épület lebontása.
- **REPAIR**: Romos épület javítása.
- **DONE**: ...

Fa (**TREE**) esetében:
- **CLAIM**: Továbbfejlesztés ingyen.
- **UPGRADE**: Felerősítés pénzért.
- **CHOP DOWN**: Kivágás. Bizonyos összeget hoz szinttől függően.

A fák egyébként, szintjüktől függően, kaját és jövedelmet termelnek, csakúgy, mint a szántóföld (**FARMLAND**). És a fa, csakúgy, mint a szántóföld, télen sokkal kevesebbet termel, mint egyébként.

Most egy pár szó a mozgásról és a harcról. Mozogni nagyon egyszerűen tudunk. Először ki kell jelölnünk azt a sereget, amelyikkel lépni szeretnénk. Előfordulhat, hogy egy sereg eleve elhívható, ha egy területen több egység is van. Szóval a sereget ki kell jelölni. Ezt úgy lehet, hogy ráclickelünk a kérdéses egységre, majd **READY**-t nyomunk, a sereg már ki is van jelölve. Most menjünk oda (a térképen), ahova lépni szeretnénk. Na, most a jobb oldalon látható 5 háromszög. Clickeljünk arra, amelyik alatt annak a főnöknek a neve van, amelyiknek az emberét ide akarjuk hívni. Megjelenik nagyban a háromszög, alatta egy csík a főnök nevével. A csík játssza a főszerepet. Rá kell clickelni a csíkra. Ez a csík annyi részre van osztva, amennyi egység készen áll arra, hogy elhívják. Bal oldalon kiírja a gép, hogy mennyit hívtunk el (pl. ha van két egységünk, középre clickelve egyet hívunk az adott helyre). Ha ellenséges területre hívunk egységeket, automatikusan harcba bocsátkoznak. Érdemes csata előtt egy, a csatatér melletti területre összehívni egy nagyobb sereget, hogy egyszerre tudjanak támadni (egységben az erő).
Még egy pár szó arról a három felé osztott háromszögről. Nagyon jó dolog. Az adott területen (mindegyiken külön!) beállíthatjuk az egyes főnökökhöz tartozó egységek munkatevékenységét. Arra vigyázzunk, hogy mindig a megfelelő háromszöget nyomogassuk. Mert rá kell clickelni a háromszögre. Logikus, hogy százalékokat állítunk (balra ki is íródik). A három rész:
- **BUILDING**: Építkezés.
- **RECRUITING**: Utánpótlás toborzása.
- **TRAINING**: Erősítés.

A háromszög az összes (ugyanazon törzsből származó) emberre vonatkozik. Ez nagyon alkalmas pl. "kiképzőterületek" létesítésére, azaz egy helyre összehívunk egy rakás sereget (minden törzsből), és a kiképzési százalékot felnyomjuk 100%-ra (minden háromszögben).
Segítségül még néhány épülettípusról. A játéknak van egy olyan érdekessége, hogy az alap épülettípusokat minden törzsnél máshogy hívják. Pl. a tréningező hely a **MAGE**-nél **MAGIC SCHOOL**, a **CLERIC**-nél **TEMPLE**, **DWARF**-nál és **FIGHER**-nél **GUARD HOUSE**, stb. .
A **GRANARY** megnöveli a kaja raktározási helyét.
A **BUILDER'S HALL** megnyomja 10%-kal az építési kedvet, vagy automatikusan kijavítja a romos épületeket.
Az **ARENA** a **FIGHTER**-nél feltuningolja a gyakorlatozási kedvet.
A **PUBLIC BATH** (közfürdő) jó pénzt hoz.
A **BAZAAR** alapállapotban 5, upgrade-elve 40 kaját is el tud cserélni pénzre.
Előfordulhat, hogy nincs elég építési hely (**TOO MANY COSTRUCTION...**). Ilyenkor új területeket kell benépesíteni.

A játék első szakaszában a káosz kisebb erőit kell legyőzni. Ha ezekkel végeztünk, hosszú idő után eljön a káosz vezetője, aki 36-os szinten van (LEVEL 36). Ha őt is legyőztük, akkor nyertünk.

COMPANIONS OF XANTH



Ezt az aranyos kis játékot '93 végén adta ki a ***Legend*** a PC-s kalandorok legnagyobb örömére. Sok hasonló látott napvilágot az elmúlt években, de a ***CoX*** mindenképpen az élvonalba tartozik. Nagyszerű kivitelezés, jópofa poénok, kitűnő összhatás: igazán szórakoztató darab.

A *Cox* egyik legfontosabb része a nyelvi humor, természetesen angolul, tehát készítsük elő az angol szótárt, persze a nagyobbat. Valamit javít a helyzeten, ha a játékos jól beszél angolul: akkor igazán élvezhető a játék. Persze mindenképpen kellemes felfedezni a szójátékokat.

A *CoX* alapja *Piers Anthony* bácsi **Demons don't dream** című kis könyvecskéje, amit mellékelnek a játékhoz. Pusztán ezért is érdemes megvenni (igen! jól látod, Kedves Olvasó: érdemes) a játékot, nagyon szórakoztató olvasmány.

Az installálás egyszerű, de a nagyszerű kivitelezés itt esetleg megbicsaklik: ha bekapcsoljuk a hangot, akkor a játék során óriásira dagad a program memóriaigénye, esetleg le is fagy. Segít, ha több memóriát teszünk szabaddá, vagy kikapcsoljuk a hangokat. Esetleg külön boot floppyt is készíthetünk, a program ehhez is ad segítséget. Minimum 386 és minél több memória ajánlott.

A kerettörténet megtekinthető a játék elején: *Xanth* és *Earth* démon társasjátékot játszanak, amelynek a tétje a *Xanth* világát betöltő mágia. A két démon *Earth* világából választ magának egy-egy játékost, természetesen a játékosok tudta nélkül, a játékosok választanak egy-egy **xanthi** szövetségest, és megmérkőznek a **Díj**-ért. Hogy mi is ez a '**Díj**'? Semmi különös, csak a '**Díj**'. A lényeg az, hogy meg kell szerezni. Ne habozzunk, kezdjünk hozzá!

A játék kezelése nagyon egyszerű, nem érdemes az ismertetésre különösebben sok energiát fordítani. Mozogni az alul mutatott nyilak szerint lehet, használhatjuk a numerikus billentyűzetet. '**Map**' üzemmódban gyorsabban mozoghatunk, ekkor nem tölti az animációkat, ha már ismerjük valahol a terepet, használjuk ezt. Mutogatni lehet az egérrel a dolgokra, a program az ablakban kiírja, hogy szerinte éppen mit készülünk csinálni. Ha a jobb egér-gombbal rábökünk egy igére, akkor az alapértelmezett lesz. Ha ezután a kiválasztott tárgyat nem a bal, hanem a jobb gombbal maceráljuk, akkor az előzőleg kiválasztott tevékenységet azonnal végrehajtja a játék. Például a jobb gombbal

kiválasztjuk az **Open** menüt, ezután a jobb gombbal megpiszkáljuk az gép mögötti ablakot, és máris megtudhatjuk, hogy az ablak valószínűleg beszorult. A bal alsó részen látható menüt a funkcióbillentyűkkel is aktiválhatjuk, '**F1**' az első menüpont. A legtöbb tevékenység első betűjét lenyomva is azonnali reakciót kapunk. Vigyük az egeret az ablakra, nyomjuk meg a '**T**' (mint **Talk**) gombot: beszéljünk az ablakhoz. Hmmm.... lehet, hogy ez nem volt a legjobb ötlet, de bajt nem okoz. Hasznos a gyakori mentés: '**S**' mint **Save** (ki gondolta volna?). Feltétlenül több generációnyi mentést tartsunk mindig, mert könnyű hibázni, akkor pedig kezdhetjük elölről a játékot. Ha bármi gond van a vezérléssel, akkor próbáljuk ki a '**H**' gomb áldásos hatását.





Itt ücsörgünk a számítógépünk előtt (PC, jellemzően az újonnan fellángoló hw-sovinizmusra!), az ablakon túl zuhog az eső. (Kinézünk az ablakon: TÉNYLEG esik az eső! A legjobb idő játék-leírás gründolásához.) Dögunalom. Az asztalon rózsaszín boríték, nem párduc. Mi mást tehetnénk? Vegyük fel és nyissuk ki. A borítékon gondos címzés, ami alapján magunkra ismerhetünk: *Dug Smith*. (Vajon mit rejthet ez a név???) A visszaküldött karkötő alapján már sejthetjük a levél tartalmát is. A lényeg persze a levélben van: a puszta elolvasásáért kapunk 5 pontot, ellensúlyozandó a béka okosabbik fele alá zuhanó hangulatunkat. Kedvenc barátnőnk, *Pia* elhagyott. Biztos volt rá oka.
A gépre ragasztva egy kis emlékeztető cetlit találunk. Lustaságunkra és feledékenységünkre tekintettel egyszerűbb lesz, ha ezt is visszük. (Természetesen érvényes az általános durchmarsch (jól írtuk?) tanács: vigyünk mindent!) Körülbelül ekkor figyelmeztet a játék a telefoncsörgésre. Induljunk a csörgés nyomába. Az előtérben tök sötét van. Mielőtt orra esnénk, kapcsoljuk be a lámpát az ajtó melletti kapcsolóval. Menjünk tovább a konyhába, és vegyük fel a telefont: *Ed* csörgetett.
Ed egy új játékkal próbál megkörnyékezni. *Dug* utálja a játékokat (hmmm...), ezért *Ed* fogadást ajánl: ha mégis tetszik a játék, akkor elviheti egy randira az exbarátnőnket, ha nem tetszik, akkor megkapjuk a motorját. Ezek szerint még nem tud *Pia* leveléről... ezen a bolton nem bukhatunk: természetesen fogadjuk el az ajánlatot. *Ed* futárral átküldi a játékot. Addig telefonálgathatunk egy kicsit. *Pia* papájával kellemesen diskurálgathatunk rendőrségről, kalózokról, a meteurológiai jelentés pedig előrevetíti a ***CoX*** által elkövetett agyfacsaró elméncségeket. Ha már itt vagyunk, fosszuk ki a konyhát. Ne feledkezzünk meg a jégszekrényről: az egyik nagyon fontos tárgy ott lapul.
Menjünk vissza az előtérbe. A falon függő képet nézzük meg többször is, így gyarapíthatjuk vagy felfrissíthetjük a zongora nagy művészeivel kapcsolatos ismereteinket. A futárnak már meg kellett volna érkeznie a játékkal... nyissuk ki az ajtót. Oooppsz! Itt van a csomag! Vegyük magunkhoz, és menjünk vissza a számítógéphez. Nyissuk ki a csomagot, és tanulmányozzuk alaposan a tartalmát.
Természetesen egy ***CoX***-ot kaptunk *Ed*től. Nyitogassuk tovább a dobozt. A doboz tartalmaz egy 3D-leső szemüveget. A nagy piros könyv sok hasznos információt hordoz, ha bármi ismeretlennel találkozunk **Xanth** világában, ez a könyv eligazít. Olvassunk bele, hogy megismerjük a címszavakat. Növények, szörnyek, helyek, minden szükséges infot megtalálunk. Egy átlátszó műanyag darab, ami vidám hangokat ad ki gyűrögetés hatására, az ilyen mindig jól jön általános depresszióellenes szerként. A játék lemezei következnek, majd a regisztrációs kártya. Ezt töltsük ki, és próbáljuk meg

feladni. Végül a kézikönyv, amiből megtudhatjuk az amerikai support telefonszámát (ez a szám valódi, de nem érdemes felhívni: az európai support máshol van).
Aki szereti nézni a vihart, az nézegessen ki az ablakon: időnként villámlás, mennydörgés színesíti az életet. Az '**F1**'-et nyomkodva várakozhatunk, így gyakoribb lesz a villámlás (évek óta szeretnénk írni egy vihar-emulátort, de még soha nem volt alkalmam belekezdeni).
Mivel semmi más nem történik, kezdjünk el játszani. Tegyük be a lemezt a gépbe, zárjuk be a drive ajtaját, és kapcsoljuk be a kütyüt. Pont úgy, mintha valódi számítógép lenne. A képernyőn megjelenik egy fura figura: ő *Grundy Golem*. Figyeljünk a képernyőre, és beszéljük meg a teendőket *Grundy*-val, majd válasszuk ki a szövetségesünket. Vajon kit választana a hímnemű játékosok 90%-a első kísérletre? Természetesen *Nada* hercegnőt, és ez egy szerencsés választás (a maradék valószínűleg *Metria*-ra szavazna, kár, hogy vele nem lehet végignyomulni **Xanth** világán).
Végre kezdődik a játék, megérkezünk **Xanth** egyik barlangjába. Ooopsz! Tök szürkeség van. A látás problémáin általában szemüveggel lehet segíteni: vegyük fel a **Way Cool (tm)** 3D-kukkantó szemüveget. Ez az igazi!
A szövetségesünk azért van velünk, hogy segítsen: próbáljunk megismerkedni vele. Ez most nem fog menni: veszélyben vagyunk. Várjunk egy kicsit. *Nada* egy idő múlva kitűnő érzékkel kiválasztja azt az ajtót, amin keresztül kijuthatunk a szabadba. A szomszédos barlangból ugyanekkor érkezik ellenfelünk, *Kim*, fegyverhordozójával, *Jenny*-vel, és *Jenny* párjával (avagy bajuszhordozójával?), *Sammy* cicával. Mi jelenleg egy képernyő formájában vagyunk jelen, mert Xanth világa csak annak a számára valóságos, aki hisz benne, és hisz a mágiában. Na mindegy, ez a helyzet rövidesen megváltozik.
(Visszatérve a cicára: később alaposabban is megfigyelhetjük, nemcsak valami elmosódott, macskamozgású foltként. Igazán szép példány, ha az ember nem ragaszkodik bizonyos régimódi szépség-eszményekhez, például az egyszerű fekete macskához élénkpiros nyelvvel, vagy a bizalmatlan, tejillatú házi cirmoshoz. A témában *Terry Pratchett*: **Az Igazi Macska** című kedves kis tanulmányát ajánlom mindenki figyelmébe.)
A barlangoktól egyetlen irányba mehetünk tovább. Szedjünk cseresznyebombát és virágot, a legyeket egyelőre hagyjuk békén. Elég feltűnő darab a patakban fennakadt farönk, de sajnos nem tudjuk kirángatni a többi hordalék közül. Menjünk tovább, beérünk az erdőbe. Itt egy kis forrást láthatunk. Nézzünk bele, így ismét találkozunk *Kim*mel és *Jenny*-vel. A forrás mellett egy különös fa áll. Megpróbálkozhatunk a famászással, de *Nada* szerencsére visszatart. A **NagyKönyv** szerint ez egy hmmm... talán gubancfának lehetne fordítani. Mindenesetre életveszélyes, szóval inkább tartsuk tiszteletben, és kerüljük el nagy ívben. Mivel még mindig a képernyő-lét gyönyöreit élvezzük, nem tudunk inni a forrásból, de ez nem is fog hiányozni.
A következő helyszínen a városkapuhoz érkezünk. A kapunál ácsorgó fickóval barátságosan beszélgessünk el. Kapunk egy kis információt a jó varázslóról, *Humfrey*-ról, és sok panaszt a városba érkezett *censor*-ship galádságáról. Teszi mindezt ékes bippegéssel, mert a *cenzor*[-hajó] minden (szerinte) nem megfelelő szót cenzorál a városban. Ez valóban szomorú. <Bleep!> Megtudhatjuk, hogy egy bizonyos *Fairy Nuff* adhat valamiféle megoldást, őt kell felkeresnünk, a csodálatos vödör után valahol. Itt bizony segítenünk kell! A fickótól megkapjuk a városkapu kulcsát. Vigyük magunkkal az ösvény mellett található követ, biztosan jó lesz valamire. Nyissuk ki a kaput, és menjünk be a városba.
Itt állunk a *censor*-ship előtt. A palló előtt láthatunk egy kis foltot: a vitorla egy darabját. Az orrunk előtt találunk egy takaros kötelet. Mivel egy képernyő nem úszhat (de legalábbis nem tanácsos úsznia), kérjük meg *Nada*-t, hogy szerezze meg a kötelet. A kötél végén egy horgony is volt, kössük össze ezeket. Menjünk fel a hajóra. Két füstölőt láthatunk. Ahhoz, hogy ezeket kiirtsuk, meg kell keresnünk *Fairy*-t, ezért menjünk tovább keletre, ahol egy kanyonba jutunk.
A nagy szikla gyanús, valami fa 'tábla' illenék rá. Menjünk tovább. Oopsz! Itt a csodálatos vödör. Próbáljuk megszerezni. Nem megy: bevetette csodálatos képességeit, és elrepült. <Bleep!> Mit tehetünk? *Nada* több tanácsot is ad, harmadik tippje jónak tűnik: messziről kellene valami nehéz

tárgyat bedobni a vödörbe, ha nem látja a vödör a támadást, talán csapdába ejthető. Dobni csak a követ tudjuk, de hogyan lehetne messziről dobni a követ? Csak valami segédeszközzel: építsünk egy katapultot. Ballagjunk vissza a patakhoz, ahol a farönk hever. Valahogy ki kell feszíteni a többi közül. Puszta erővel nem megy, de próbálkozzunk a horgonnyal. Wow! Sikerült! A kapu előtt unatkozó fickó valami fafaragó-szerű foglalkozást űz: kérjük meg, hogy csináljon a rönkből egy deszkát. Rövid várakozás után megkapjuk a libikóka-lapot. Óvatosan közelítsük meg ismét a vödröt. A kanyonban tegyük a nagy sziklára a deszkát, erre a követ, ezzel kész a katapult. Már csak ki kellene lőni valahogyan. *Nada* eközben szőrmentén gúnyolódik igyekezetünkön... Ne hagyjuk! Igaz, hogy egy egyszerű monitor lehetőségei korlátozottak, hiszen nem ugorhat rá a libikóka másik végére, de beszélni tud. Kérjük meg *Nada*-t, hogy kígyófarkával (mert olyan is van neki) lője ki a követ a katapultról. Repül a nehéz kő, ki tudja hol áll meg? Sokat nem kell találgatni, természetesen a csodálatos vödröt találjuk telibe. Ha beszélni próbálunk a vödörrel, dühödten tiltakozik a galád vödörrablás miatt.





Folytassuk utunkat *Fairy Nuff* felkutatására. Rövidesen egy gyanúsan pislogó ajtóhoz érkezünk, mellette egy postaláda, előtte fura szemek a hóban. Kukkantsunk be a postaládába. Teméşzetesen egy levelet találunk benne, ami talán nem annyira meglepő. Ezt bizony *Fairy Nuff*nak címezték. Mivel postás sehol a környéken nincs, vállaljuk el ezt a hálátlan szerepet, vigyük magunkkal a levelet. Ezután már csak ki kell dumálnunk az ajtóból, hogy engedjen át. Nem könnyű eset, nagyon makacs. Az ajtó mögött természetesen egy golfpályát találunk (mi más lehetne ott?). Vigyük magunkkal az indulóhelyen leszúrt kis izét **(tee)** (biztos van valami szép magyar neve is, csak fogalmunk sincs, hogy mi lehet az). Ezután egy tojást találunk. Valamire biztos jó lesz, esetleg vacsorára.... A bazárban megtaláljuk *Fairy Nuff* barátunkat, amint éppen a löttyeivel bűvészkedik. Panaszoljuk el a *censor*-ship galádságát, és kérjük a segítségét. Megkapjuk tőle a *cenzor*-ellenes szer receptjét. Szép hosszú, szerencsére már sok hozzávaló nálunk van.

- Két adag **eye scream**. Szem. Aha, az ajtó előtt a jégben-hóban! Nem vehetjük fel akármelyik jégkrémszemet, mert ezek vadul védekeznek, és közben mutogatnak az ösvény melletti legközelebbi darabra: őt akarják kigolyózni. Gyömöszöljünk be a vödörbe két adagot.
- Egy adag vaj. A fehér virágban találhatunk, csak ki kell szedni.
- Három pint friss víz. Ballagjunk vissza a patakhoz, és töltsünk a vödörbe friss vizet háromszor.
- Fognunk kell egy tűzlegyet. Ez puszta kézzel nem megy, esetleg fekete övvel vagy ennél jobb minősítéssel. Valami légyfogóra lesz szükségünk. Valami, ami ragad: a fehér virág. Ezzel elcsíphetjük a legyet, és betuszkolhatjuk a vödörbe, a kulimászba.
- Két köhögés elleni csepp (vagy mi a bánat). Nézzük csak a **Nagykönyv**et: ez egy ritka növény. Az erdei forrás mellett találjuk a köhögős fűcsomót. Ismét *Nada* segítségére van szükségünk, puhítsuk meg a szép hercegnőt a cél érdekében. Csak ki kell várnunk, amíg a növény kiköhög egy-egy cseppet, *Nada* ügyesen elkapja.
- Egy tojás: ez már megvan. A vödörbe vele.

- Annak a dolognak egy darabja, amit taccsra akarunk tenni a szerrel. Ez csak a vitorlavászon lehet. A szer pezseg egy kicsit, majd megnyugszik. Vissza kell vinnünk *Fairy Nuff*hoz (átadhatjuk a tudósnak most is a levelét, ha eddig nem tettük volna). Két megfelelő tartályt kér a fickó, vajon mi lesz az?

A város bejáratánál láthatunk két lámpaoszlopot. Hmm... Vandalizáljuk a lámpákat: kapunk két kancsóként üzemelő lámpabúrát. *Fairy* ezekbe betölti a löttyöt, vihetjük a hajóhoz. A lötyi hatására a füstölgő *cenzor*oknak végleg befellegzik. Ezzel teljesítettük az első feladatot, keressük fel főfejű barátunkat. Megkapjuk jutalmunkat, egy kardot, amiről a főnök nem tudja, hogy mire jó, valamint kapunk némi egyéb információt is. Ezek szerint *Fairy* ismer egy utat tovább *Humfrey* kastélya felé. Ballagjunk el ismét a bazárba, *Fairy Nuff* megmutatja az ösvényt, és figyelmeztet, nehogy eltévedjünk. Induljunk tovább.

A sivatag kellős közepén landolunk. Tűz a nap, tövises bokrok, csupasz kövek. Ajajj, úgy tűnik, mégis eltévedtünk. Rövidesen *Nada* is pánikba esik, ő sem ismer kijáratot innen. Időnként feltűnik egy ajtó. Beszéljük meg *Nada*-val, legfeljebb buggyantnak néz. Hiába mászkálunk a sivatagban akármerre, sehova sem jutunk el, a fegyverhordozónk pedig teljesen destruktívvá válik: igyekszik megingatni a látásunkba vetett hitet. Egy délibáb esetén ez talán jogos is... Forduljunk az utolsó (talán) megbízható segítőnkhöz, a **NagyKönyv**höz. Mit is ír a hogyishívják a **Void**-ról? (Nevezzem **Kerüldé**nek? Igen? Közkívánatra új szót alkottunk.)

Kívülről nem látszik a **Kerülde**, ha valaki betéved, megkeveredik az érzékelése, olyan dolgokat lát, amelyek nincsenek ott, de ő szeretné látni. A **Kerüldé**ből szinte lehetetlen megszökni, csak intenzív összpontosítással lehet kivenni a dolgok valódi formáját. Nincs más hátra, összpontosítsunk.

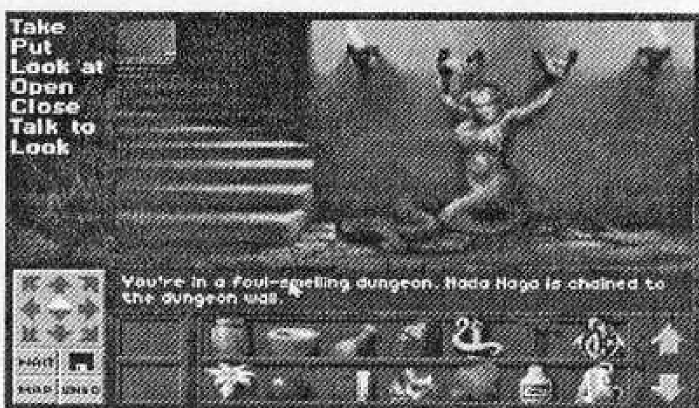
Ha már megfájdult a Kedves Játékos szeme az intenzív nézéstől, akkor inkább próbáljunk meg gondolkodni. Mit szeretnénk látni? A kijáratot. Látjuk? Igen, csak *Nada* akar állandóan lebeszélni erről. Próbáljuk meg bebizonyítani *Nada*-nak, hogy nem káprázik a szemünk: mondogassuk, hogy látjuk az ajtót, biztosak vagyunk benne, hogy ott van, stb. Wow! Az ajtó szilárdul, végül megmarad! <Bleep! Bleep!> (Ez a poén szerintem nagyon súlyos eset, bár érdekes módon nem eredeti. Annak idején a ***Hitchhiker's Guide*** C64 text-adventure játékban már felbukkant. Ott a hajtóműszobában kellett többször körülnézni, mire hajlandó volt a program elismerni, hogy hol járunk, addig süket dumával kábított: 'Nincs itt semmi érdekes...' Brrr...) Bóklásszunk keresztül az ajtón.

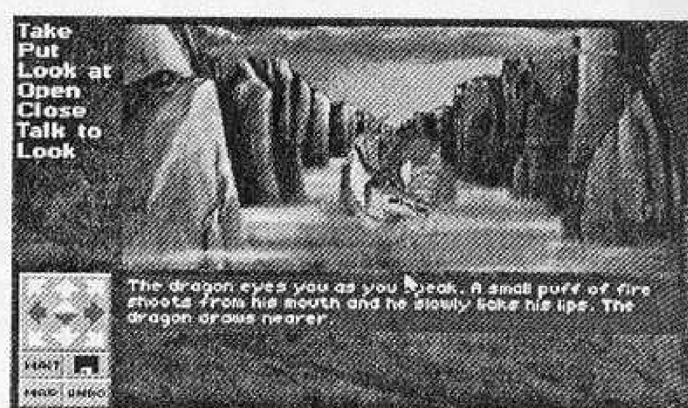
Balra egy zárt pince, jobbra csupa szépség: *Metria* démonhölgy (nőnemű démon: démona). Mivel egy zárt ajtóval nem sokat lehet kezdeni, próbálkozzunk a bájos *Metria*-val. Mindenáron rá akar venni, hogy igyunk a forrásból, szerecsére (?) *Nada* visszatart. Ha engedünk *Metria* csábításának, akkor soha nem nyerjük meg a **Díj**at. Rázzuk le *Metria*-t, erre ő durcásan távozik, de szerencsére előbb kinyitja a pinceajtót.

Kezdjük el felderíteni a pincét. Rövidesen ránk borul a sötétség, és eltűnik *Nada*. Kis idő múlva minden visszatér, csak *Nada* viselkedik furcsán: mindenáron velünk együtt inni akar a szerelem-forrásból. Pillanatok alatt visszacipel a forráshoz. Hmmm... valami itt nem stimmel. Ha kellően bizalmatlanok vagyunk, rövidesen leleplezi magát: ez bizony nem *Nada* hercegnő, hanem a kedves *Metria*, aki a sötétben könnyedén lecsapta *Nada*-t, és álcázta magát, hogy elcsábíthasson. Ha lelepleződik, kapunk tőle egy *Nada*-detektort, amivel könnyebben megtaláljuk a bájos félhüllő-hercegnőt. Kapcsoljuk be a szerkentyűt. (Ez kicsit hasonlít a ***windózer Elvis-locator*** programjára. Ez utóbbi egy kis radar, ami jelez, ha Elvis szelleme megközelíti a gépet. Elég sokat kell várni a jelzésre...)

Menjünk vissza a pincébe, és kutassuk át. Kezdjük jobbra fordulva. A **MAP** opció itt különösen hasznos lesz, mutatja a már bejárt területet, és az esetleg kihagyott áratokat. Az északkeleti részen találunk egy mozsártörőt. Az északi részen egy tábla, amin valamiféle karcolásokat érezhetünk, de csak a '*Mack*' szót vehetjük ki. Pedig ott még kell lennie valaminek! Innen nem messze egy platni, amire ráállva egy másik áratba pattanhatunk át. Itt gyűjtsük be a mozsarat és az ajtó mögötti befőttes üveget. Az ajtó mögött egy vasfa állja el az utat. Menjünk vissza az első pincerendszerbe. Innen északra egy jópofa tükör, kukkantsunk bele. *Kim* éppen beszerez egy kutyust, akit talán

*Bubi*nak nevezhetnénk. A pincerendszer nyugati részén van egy szoba kapcsolóval, kezdjünk dühödt kapcsolgatásba. Minden kapcsolásra új kapcsoló tűnik fel. Amikor az összeset bekapcsoltuk, ki kell kapcsolgatni az összes kapcsolót. Ekkor egy újabb, nagyméretű kapcsolót kapunk, piszkáljuk meg ezt is.
A rejtett ajtón keresztül megközelíthető alagsorban találjuk *Nada*-t. Nagyon szégyenlős szegényke, ne nézzünk rá, amíg kiszabadítjuk. A bilincsek nagyon furcsa módon üzemelnek: meg kell őket kérni, hogy nyíljanak ki.
A falon valami fura kék izé tenyészik. Ez egy nagyon ügyes kis dolog: szinte mindent megkajál. Tuszkoljunk be egy kisebb adagot a befőttesüvegbe, hátha megeszi a vasfát is... Irány a fa. Adjunk kajálni a kék szmötyinek. Wow! A vasfa azonnal feladja a meccset, szabad az út. Menjünk tovább: a kardon újabb ékkő jelenik meg, jelezve fejlődésünket.
Nagy forróság fogad, *Nada*-t nagyon megviseli. Talán segítene, ha kontyba alakítaná hosszú haját. Itt ismét egy brutális szóviccre bukkanunk: '*bun*' a neve a kontynak, és a hot dog sütijének is. Tehát *Nada* kontyba fonja a haját, és így kapunk egy péksütit...





Ballagjunk tovább, semmi nem akadályoz. Csinos lávatóhoz érkezünk. A távolban látszik egy nyílás a mennyezeten, talán oda kell eljutnunk. A lávából egy ember és egy blöki emelkedik ki. Természetesen egy forró kutya... A kutyus nagyon mogorva, nem hagyja, hogy beszéljünk a gazdijával. Valahogyan el kellene ijeszteni. Próbáljunk úgy tenni, mintha meg akarnánk enni: kezdjünk el készíteni egy hot dog-ot. Sütink van, a beleváló hot dog előttünk ácsorog, mi kell még? Mustár. Azt bizonyára hoztunk a konyhából. Nyomjunk egy adagot a sütire. A blöki érzi a vesztét, villámgyorsan elpucol. Ha továbbmegyünk az úton, takaros tűzfal állja utunkat, ezért inkább maradjunk, és dumáljunk egy jót a barátságos lávaemberrel.
A fickó mesél egy *Mack* nevű kalandorról, aki könnyedén átjutott a tűzfalon, valamilyen anyag segítségével. Meg kellene szerezni ennek a rejtélyes anagnak a receptjét, de ebben *Mack* már nem segíthet, mivel ő már évszázadok óta halott. Ballagjunk el a tűzfalhoz, hátha maradt ott valami hasznos nyom. Egy elszenesedett fadarabot találunk, ami írószerként használható. A sziklafal persze üres, de egy helyen már találkoztunk *Mack* nevével: menjünk vissza a pincékben található kőtáblához. Ez bizony össze-vissza van karcolva. Mit tanácsol a bájos *Nada*? Huzigáljuk a táblán a szenet, hátha nyomot hagy. Jó ötlet, csak teljesen rossz.
Sajnos fogalmunk sincs, hogy a mai kisiskolások milyen felfedezéseknek örülnek, nálunk (jó pár évvel ezelőtt) egész osztályok szórakoztak azzal, hogy egy pénzdarabra papírt rakva, a pénz fölött húzgált ceruzával gyönyörűen ki lehetett hozni a pénz karcolatait. A trükk itt is működni fog. Megvan még az a csomagolópapír, amiben a játékot kaptuk *Ed*től? Simítsuk ki, és tegyük fel a kőtáblára. Most jöhet a széndarab. Wow! Megvan a recept!
Tegyük a mozsárba a fehér virágot. Még 'tűzvíz'-re (esetleg tüzesvíz?) lesz szükségünk, ez valószínűleg a láva környékén lesz. Próbáljunk információt szerezni a lávaembertől. Előbb-utóbb kapunk tőle egy fura tömlőt, ebben pont azt találjuk, amire szükségünk van: töltsünk a mozsárba egy

adagot. A zúzóval csináljunk pépet, és ezt tegyük be a szomszédos sziklán található természetes sütőbe. Vigyázzunk, ne legyen bent túl sokáig a cucc, mert odaéghet! Aranybarnán kell kivenni. A lávafickó megcsodálja alkotásunkat, ***Mack*** **Tűztörőjét**, majd elpucol. Már csak egy mérges lávakezet kell elhessegetnünk, és mehetünk a tűzfalhoz.
Hmmm... Ez a kék izé meglepően hasonlít valami robbanóanyaghoz. Gyújtsuk meg a kanócot, és dobjuk be az egészet a tűzbe. Ha van kedvünk, arrébb mehetünk, hogy ne az arcunkba robbanjon a trutyi. A robbanás ügyesen lebontja a tűzfalat, nyitva az út a kijárathoz. A nyílás fölött madarak röpködnek. (Szabad madarak. A rövid animáció egyébként igen-igen szép, élethű mozgású.) Már csak fel kell jutnunk a nyíláson keresztül a felszínre. Erre a célra kitűnő lesz a horgony. Dobjuk fel, a kötélen már fel tudunk mászni.
Gyönyörű tájra érkezünk. Tenger, hegyek, pázsit, satöbbi. Rövidesen egy hídhoz érkezünk, ahol egy morcos troll fogad. A kellemetlen troll szokásoknak megfelelően meg akar enni. Beszéljük rá, hogy inkább ne tegye: ajánljuk fel, hogy elvégzünk valamilyen feladatot. Ez az ajánlat boldoggá teszi, ugyanis régen elvesztett egy kis ezüst kulcsot, ami az egyik fontos szekrényét nyitja. Ezt kell megkeresnünk.
Menjünk le a híd alatt található lakásba. Meglepő kép fogad: ez egy roppant kulturált troll. Vizsgáljunk meg mindent alaposan, majd vonuljunk át a laborba. A kút alján ott csillog az elveszett kulcs. A kút mély, nem lehet leugrani. Valahogyan fel kellene tölteni vízzel, és akkor úszva lejuthatunk. A csapot hiába nyitjuk ki, egyszerűen lefolyik a víz, valami segédeszközt kell kerítenünk, hogy a kútba tereljük. Menjünk vissza a felszínre, és át a hídon. Itt egy újabb csap egy tömlővel... egyszerű. Zárjuk el a csapot, és vigyük el a tömlőt. A csapot újra kinyithatjuk, semmi jelentősége. Vissza a troll laborba, rakjuk fel a tömlőt a csapra. Csak szeretnénk, eltérőek a méretek, ezért egyszerűen lógassuk be a tömlőt a kádba. Ha most kinyitjuk a vízcsapot, akkor nagyot hibázunk: a víz elönti a lakást, így rövidesen egy roppant dühös és éhes trollal kerülünk szembe. Ezért inkább nézzünk körül.
A bal oldalon három kapcsolót láthatunk, zöldet, kéket, pirosat, ezek talán valamilyen szelepeket vezérelnek. Az egyik be van szorulva, próbálkozzunk a másikkal. Most nyissuk ki a csapot. Jó! Pont a megfelelő szintig áll a víz a kútban. Beúszva megszerezhetjük a hiányzó ezüstkulcsot. Adjuk át jogos gazdijának, a trollnak. Aljas módon újabb feladatot ad: három játékból legalább egyet meg kell oldanunk. A troll a gyufanégyzeteket javasolja, mint egyszerűen megoldható feladványt. Ez tényleg nem nehéz, a megadott számú gyufa elmozdításával kell előállítani a kívánt számú négyzetet. A másik két játék már fogósabb darab.
Amikor ideértünk a játékban, nagyon meglepődtünk. Évek óta szinte mániánk *Vargha Balázs*: **Játékkoktél** című könyve, már salátává lapozgattuk. Ebben persze segített az idősebb generáció is... ugyanis ez könyv 1967-ben jelent meg. Ebben a nagyszerű könyvecskében a másik két nehezebb játékhoz találunk segítséget. Hiába, kicsi a világ, amiről azt hisszük, hogy újdonság, esetleg már évtizedek óta ismert dolog. A téglatologatás talán ismerős lesz, hiszen ez a közismert 15-ös tologatós játék rokona, a pentominó viszont talán kevéssé elterjedt. Az elnevezés onnan ered, hogy a pentominó elemei az öt négyzetből összerakható egyedi figurák. A pentominókkal sokféle játékot, társasjátékot is lehet játszani, most adott tálcákat kell befedni. A 8x8 as tálcán négy hely üresen maradhat, ez egyszerűbb, a többi tálca már keményebb dió. Nagyon fontos, hogy a pentominókat meg is lehet fordítani, ehhez egyszerre mindkét egérgombot le kell nyomni.
Ha bármelyik játékot megoldottuk, a troll jutalmul megajándékoz egy feszítővassal, és utunkra bocsát. Ha nagyon bosszantani akarjuk, oldjuk meg mind a három játékot.
Következő állomásunk a gonosz *Com-Pewter* barlangja. *Nada* nagyon fél, de más út nincs. *Com-Pewter* is játszani akar, mint a környéken mindenki. A játék szabályai egyszerűek: a gép ad egy meghatározást, néhány betűt a megfejtésből össze-vissza, nekünk ki kell választani a hiányzó betűt a platniról, és beadni a gép hasába. Ha esetleg nem tudjuk kitalálni, mire gondolt a dög, vegyük elő a **NagyKönyvet**. Aki saját erejéből akarja megoldani a rejtvényeket, az most forduljon el: a rejtvény hiányzó betűit itt nagy betűkkel jelöljük:

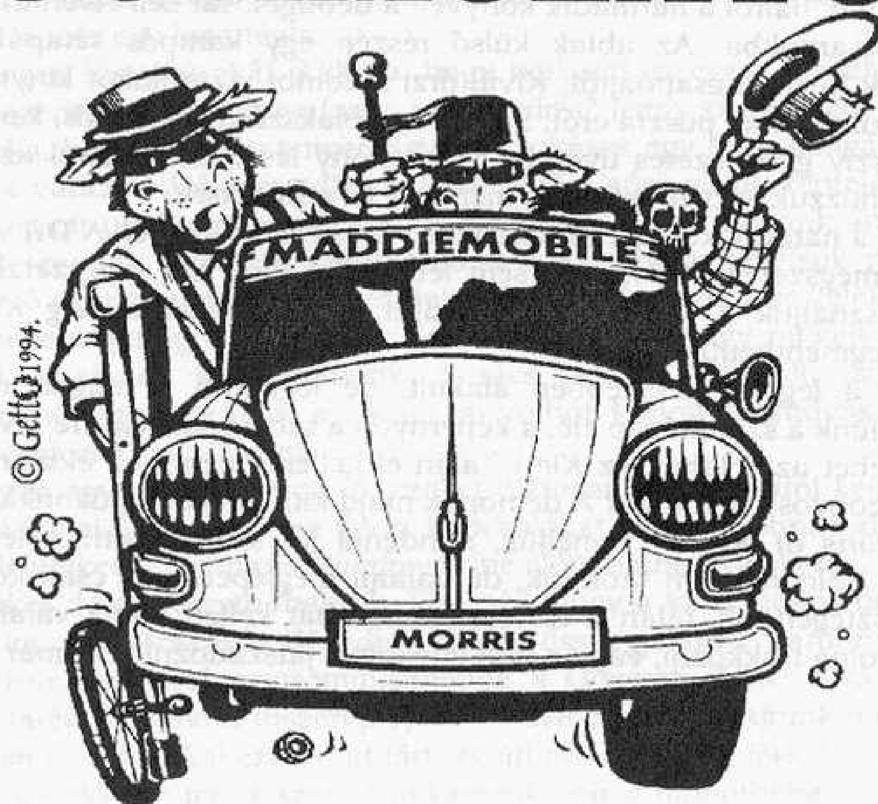
asparagus Spears, blind Dates, papershell Pecans, bum stEer, lAmia, kész az első kör, kezdődik a második.
chocolate mOose, coBra vine, golden Fleas, pantiEs,
és végül: kis gubanc, ami hatalmas, veszélyes fává nő, a megadott betűk: GLEANS. Ez csak a tangles lehet, de nincs 'T' betű a választhatók között. Biztosan megvan még a '**tee**', a golflabda-starthely, amit a *Fairy Nuff* előtti golfpályán szereztünk. Ez egy T alakú té. Tehát tegyük be *Com-Pewter* evőkéjébe.
Nézzünk csak bele a Galaktika 79-ik számába (1987/4)... A 64. oldalon *John Sladek* **Válaszok** című novellája, (c) JS, 1984. A 67. oldalon egy fickó játszik a *Blip Kapitány* számítógéppel, meg kell szereznie a név betűit. A 'B' betűs monogramos szalvétát nem tudja megszerezni, de egy vasfűrésszel levág egy darabot egy acélgerendából, és így megszerzi az 'I' betűt. Ugye milyen kicsi a világ?
Ezután a piszok *Com-Pewter* semmi esélyt sem ad: a nevünkben feladja a játékot. <Bleeeep!!!> *Grundy*-nak elpanaszolhatjuk, hogy az a nyavalyás gép csalt. Szegény *Grundy* mentegetőzik, és azonnal megvizsgálja a panaszt. De miért köhög? Felszedett egy vírust?!? Hohóóóóóó! Erre biztosan szükségünk lesz. Rövidesen elkapjuk a vírust *Grundy*-tól, a gép pedig közben megígéri, hogy többé nem csal. Visszatérünk a gonosz *Com-Pewter*hez, ahol *Nada* megkönnyebbülve üdvözöl, mert a gép már vele is ki akart kezdeni, de nem a betű-játékkal.
Com-Pewter biztos benne, hogy nem tudjuk megsemmisíteni. Szerencsére van már egy vírusunk, khm-khm. Tegyük be az etetőbe. *Com-Pewter* rutinból megkajálja, és ezzel kampec. A démonok ismét pletykálnak egy jót, dícsérik fejlődésünket, és mehetünk tovább.
Egy rozoga kis házikó előtt állunk, a kémény füstöl: fázós lakója lehet. A háttérben egy hatalamas hegy, a ház előtt egy törött kétkerekű kocsi, rajta egy '**ON SAIL**' felirat. A kocsit sajnos nem tudjuk eltolni, előbb össze kellene rakni, de ez segítség nélkül nem megy. A házak arra valók, hogy bemenjünk, de előbb kopogjunk.
A házikóban egy idős hölgyet találunk. Illedelmesen beszélgessünk el vele. Története szerint valamikor régen gyönyörű volt, de szegényt megmérgezte egy gonosz démona, így csúnya lett, ezért pucolnia kellett, kiközösítette a nemes társaság, elvesztette a vőlegényét. Addig kell így csúnyán maradnia, amíg egy jelet kap a hegytetőről. A közelben van a hegy, talán ott találunk valamit, ami segít. A falon lóg egy szép piros zokni, unalmában biztosan kötöget a kedves mama, ezt kérjük el tőle. Menjünk tovább északkeletre, a nagy hegy felé.
Az út mellett egy gondosan lezárt szélzsákot találunk. Vajon mi lehet benne? Mivel szélzsák, csakis szél lehet... Északra egy kis vitorlást láthatunk, ami fura módon valami barlangban van kikötve. Csónak van, szél van, de hiányzik a vitorla. Ha minden igaz, akkor azt a sánta talicska alatt találjuk. Menjünk vissza délre, majd délkeletre.
Egy ogregyereket láthatunk, akinek a labdáját a levegőben tartja egy miniatűr gejzír. Vajon segít, ha leszedjük a labdát? Bizakodjunk. Vajon mivel fékezhetjük meg a feltörő levegőt? Próbálkozhatunk, de minden tárgy visszapattan, kivéve a piros zoknit. A labda leesik, a kölyök pedig boldogan megígéri, hogy segít. A piros zokni pedig röhejesen lebeg tovább a gejzír fölött. Menjünk vissza a ház elé, és kérjük meg a kölyköt, hogy segítsen megjavítani a kocsit. Wow! A kerék a helyére került. Toljuk el a talicskát, alatta találunk egy vitorlát. Minden szükséges megvan, menjünk a csónakhoz.
Szereljük fel a vitorlát. Sajnos elég löttyedt, szél kellene, hogy büszkén dagadjon. Nyissuk ki a szélzsákot, és engedjük ki rabságából a szelet. Ez igen, loboghat a hajunk! Oldjuk el a kötelet, irány a túlsó part. Egy tökéletesen beöltözött múzeumi lovag fogad, a **Hegy Őre**. Ha be akarunk lépni, válaszolnunk kell **A Hegy Rejtvényei**re. Mi mást tehetnénk? Válaszoljunk. Tíz kérdésre kell sorozatban helyes választ adnunk. Egy támpont: a levegő (**air**) területén vagyunk. A kérdésekre adott válaszok kiejtésének hasonlítaniuk kell erre a szóra, vagy valami hasonló, vagy rokon dologra, például a '**wind**'-re.
A megfejtések sorban (inkább forduljatok el, találjátok ki magatoktól, nagyon aranyosak a kérdések): an Error, an Airdale, a Window, Air Conditioning, an Errand, a Windbag, an Airplane, an Airbag, the Windmill, a Breeze.

Mehetünk tovább a hegyre: hosszú lépcsőmászás következik. Valami hüjjjje kölyök is járhatott erre előttünk, legalábbis az 'Itt járt Fekete Kéz' színvonalú firkálmány erre utal. Oopsz! Nem tudunk tovább menni, a hegy zárva van! Ezt egy ügyes kis tábla adja tudtunkra. Talán ez is megteszi jelként a mami számára, vigyük el.
Igen, nagyszerűen működik! A mami visszaváltozik gyönyörű hölggyé, jutalmul nekünk adja a gonosz szer maradékát, és elindul jegyesének felkutatására. Ha esetleg hűtlenné vált szerencsétlen fickó, akkor neki annyi...
A háztól menjünk délkeletre, arra még nem voltunk. Egy jókora ogre 'hölgy' ácsorog itt, boldogan üdvözöl. Csak nem itt is vacsorát akarnak főzni, ahol mi leszünk a főfogás??? Ezúttal szerencsére nem. A hölgyemény valamiféle szépségitalt ivott, ettől állítólag szép lett. Lehet, hogy inkább külsőleg kellett volna alkalmazni azt a kotyvalékot? Mivel azt hiszi, hogy gyönyörű, az ogre férfiak utálják, így egyedül él itt a fiacskájával. Mindenáron rá akar venni, hogy tegyünk a kedvére, de legalábbis segítsünk visszatérnie a hordához. Adjuk neki a mami öregítő szerét. Rajta semmi változást nem okoz, de kigyógyul a hülyeségéből, és már az ogre férfiak is szeretni fogják, legalábbis szerinte. Hálából útbaigazít a **Nagy Szakadék** felé, és figyelmeztet, hogy kerüljük el bestiát (miféle bestiát?) Induljunk tovább.
Itt már tömörülnek a csodák. Először egy zümmögő szárnyas őzzel találkozunk. Próbáljuk meg rávenni, hogy vigyen át a szakadékon. Ez bizony nem jött össze, de legalább megtudhatjuk, hogy a szakadékot egy rettenetes sárkány őrzi. Nézzük csak a **NagyKönyvet**... Lehet, hogy személyesen *Stanley Steamer*hez lesz szerencsétlenségünk? Semmi mást nem tehetünk, menjünk tovább.
Egy csinos rézfejű kígyó következik. Ő is figyelmeztet, hogy óvakodjunk a sárkánytól. Állítólag a szakadék alja azokkal az óvatlan kalandorokkal van kibélelve, akik nem vették komolyan a figyelmeztetést. Ennek ellenére kénytelenek vagyunk tovább menni.
Most egy jak jön, aki mindenáron beszélgetni akar. Ez sajnos egy rettenetes pletykafészek. Rázzuk le, és menjünk tovább.
A **Nagy Szakadék** egyik hídjánál állunk. Ha megpróbálunk továbbmenni, *Nada* megmakacsolja magát. Nagát. Nahát. (Bocs. Locs. Pocs. Toccs.) Szerinte nincs ostobább dolog, mint lemenni a szakadékba, ahelyett, hogy megkerülnénk. (De az utat nem ismeri. Szép kis tanácsok...) Úgy látszik, kénytelenek leszünk egyedül továbbmenni.
Mielőtt elindulnánk, énekelve bevonul a másik csapat, az egyre csinosabb *Kim*mel az élen. Ő sem szívesen kockáztatná a találkozást a tűzokádó sárkánnyal, de tanácsot kér egyik segítőjétől, a karcsú *Jenny*-től (na jó, ebben a jelzőben a szokásosnál is nagyobb adag udvariasság volt...) *Jenny* nagybajuszú házibarátjának, *Sammy* cicának az a specialitása, hogy ki tudja választani a megfelelő utat. A cicus a szakadékon átvezető utat választja, mint a leggyorsabbat. *Jenny* habozás nélkül bízik *Sammy* cica javaslatában, és arra akarja folytatni az utat. Kim viszont óvatosabb, nem szeretne megismerkedni egy böhöm sárkánnyal. *Jenny* korszakalkotó javaslatot tesz: *Nada* és ő cseréljenek szövetségest, így mindenki arra folytathatja az utját, amerre szeretne menni. Vegyünk búcsút a bájos *Nada*-tól, és ereszkedjünk le a szakadékba *Jenny*-vel és *Sammy* cicával.
Uff! A sárkány azonnal észrevett! Vajon mit tehetünk? Elfutni biztosan nem tudunk. Kérdezzük meg *Jenny*-t. A sárkány fölött lebegő felhő, *Cumulo Fracto Nimbus*, figyelmet érdemel, hiszen ő és *Stanley Steamer* régóta küzdenek a hatalomért. Tehát legalábbis egyenrangú ellenfelek... Ezt ki kellene használni... *Fracto* eléggé beképzelt, hogyan lehetne rávenni, hogy vihart keltsen? Természetesen bosszantsuk fel! Közben a sárkány is egyre közelebb jön, de ha elég pimasz módon provokáljuk *Cumulo* barátunkat, pont akkor indít meg egy hóvihart, amikor *Stanley* megpróbál megsütni a szövetségeseinkkel együtt, így a hidegtől és a tűztől is megmenekülünk. Szerencsére éppen arra jár *Che*, a *Kentaur* (nem a *Guevara!*), és elvisz *Humfrey* kastélyának bejáratához. Kár, hogy nem jött hamarabb...
A kapu elég alaposan zárva van. Kerülő út nincs, *Jenny* tanácstalan, de *Sammy* cica ezúttal is segít. A fal aljánál kapirgál, vizsgáljuk hát meg a környéket. A szokásos laza téglát nyomjuk meg, mögötte

egy laza kapcsoló, ez a kaput nyitja. A szemben álló felvonóhidat viszont zárja. Na mindegy, előbb menjünk be, talán ott is lesz egy laza tégla.
A várárokban egy tengeri kígyó úszkál. Akkora, hogy körbeéri az egész kastélyt, ezen átúszni tehát nem tanácsos. *Jenny* szerint a kígyó álmodozik, vajon miről? *Jenny* szerencsére sokoldalú segítő, egy kis énekléssel megtudja, hogy szegény tengerikígyó a szokásos egy éves szolgálatot teljesíti *Humfrey* szolgálatában, hogy a varázsló Választ adjon a Kérdésére. Csóró addig képtelen elaludni, zavarja a tücsökciripelés. Most is ott ugrál egy kis tücsök az orra előtt. Ha el tudnánk altatni a kígyót, *Loc Pic Monster*-t, vele is jót tennénk, és talán bejuthatnánk a kastélyba. Borítsuk rá a befőttesüveget a tücsökre, a tengerikígyó azonnal elalszik. Menjünk el a kígyó farkához, és keljünk át a túlsó partra.
Előttünk egy rács, mellette pedig egy '**lok pic**', ez talán a szörny egy pikkelye. Mivel a hidat nem tudjuk leengedni, itt, a rácson kell lejutnunk. A rács persze beszorult, de ne riadjunk vissza, alkalmazzunk erőszakot: vandalizáljuk a rácsot a trolltól kapott feszítővas segítségével. A rács kinyílik, mehetünk a csatornába csövezni.
A csatorna másik végén egy csomó kapcsoló, ezeket biztosan kapcsolgatni kell. Akinek nincs kedve vacakolni a kombinációval, az állítsa be így a kapcsolókat balról jobbra haladva (L=lent, F=fent) LLFLF. A platform felemelkedik, és máris *Humfrey* színe előtt állunk. Na végre...
Humfrey-től sok érdekes dolgot megtudhatunk. Elmeséli, hogy a kard, amin eddig már öt ékkő gyűlt össze, nem más, mint a **Bölcsesség Kardja**. Amint összegyűlik a kardon a hat kő, hatalmas varázserejű fegyver lesz, amellyel megsemmisíthetjük a *Gonoszt*. Ennél sokkal fontosabb: pontos infókat kaphatunk a játék két valódi főszereplőjéről, a démonokról. Rajtunk múlik **Xanth** jövője, de sietnünk kell, mert *Kim* már órákkal ezelőtt itt járt, és útban van a **Díj** felé. Kövessük ellenfelünket és *Nada*-t, akik már jókora előnyre tettek szert. Kukkantsuk bele a hipnotökbe, és már úton is vagyunk.
Az utolsó kanyarba fordultunk, a verseny élesedik. A démonok is mintha egy kicsit izgatottabbak lennének.
Közelítsük meg a sötét udvarházat. Wow! Egy valódi cool guy! Kitűnő házőrző, itt nem lehet átjutni. Menjünk a ház mögé, hátha találunk egy nyitott fürdőszoba-ablakot, hogy *13. Pác Tivald* mintájára betörjünk. Ablak nincs, de van egy zárt pincelejáró, természetesen a régi sírok mellett. Egy lakatot sokféle módon ki lehet nyitni, vagy ki lehet kerülni, például jó a kulcs, a fűrész, vagy a tolvajkulcs. Próbálkozzunk a *Lok Pic Monster* pikkelyével. Ez az, szabad az út a házba. Nyomuljunk be a pincébe.
Itt nagyon sötét van, de azért csak keresgéljünk, hátha ráakadunk a kijáratra. Áááááááááááááááááááá! Egy csontváz, kezében egy kulcs. Lehet, hogy ez nem a pince, hanem egy kripta? A kulcs a csontváz eredeti tulajdonosának már biztosan nem kell, vegyük el. Ez természetesen egy tolvajkulcs, az ajtót szerencsére nyitja. Egy oszló hulla, egy döglött pók, egy balta. Csak nem a pók használta a baltát?! A másik irányban néhány féreg, egy magányos kéz, egy fekete macska, egy döglött denevér, van miből válogatni, de csak egy tárgy fontos: egy darab madzag. Menjünk ki az ajtón.
A ház előterébe jutottunk. Lépcső, egy kandalló, ablak, könyvek. Nézzük csak, mit olvasnak a házi kísértetek... Jaj, ezt inkább ne! 'Hibakeresés és egyéb élvezetek'! grrrr.... Harapunk! Próbáljunk meg felmenni a lépcsőn. Nem sikerült, könnyedén visszagurulunk. Na mindegy, kell egy kis testedzés. A kallantyú a korláton gyanúsan mocorog, büntetésből kössük ki az előbb talált madzaggal. Most már fel tudunk menni.
Hopp, *Nada* éppen becsapja az orrunk előtt a feljárót, így már csak egy lépésre van *Kim* a győzelemtől! Sürgősen tennünk kell valamit, utol kell érnünk őket, hogy megakadályozzuk a mágia elpusztítását. A nagy piros gomb állítólag kinyitja a csapóajtót, nyomjuk meg.
Puff! Tényleg kinyitotta a csapóajtót, csak nem azt, amit *Nada* bezárt az orrunk előtt, hanem azt, amin éppen bambán álldogáltunk. Egy rejtett szobába estünk, egy nyugodt csontváz társaságát élvezhetjük. Roppant türelmes hallgatóság. Valahogy vissza kell jutnunk a fölső szintre, de sürgősen. A csontváz mellett egy fájdalomcsillapító pirulás üveg, ezt vigyük magunkkal, hátha szükség lesz rá.

Valami rejtett kapcsolónak kell itt lenni. Túrjuk fel a könyveket (ha valaki komolyan játszik, most forduljon el, tuti tipp jön: balról a harmadik könyvet, a debugolósat kell elvenni).
Visszajutunk az előcsarnokba. Az ablak külső részén egy kampós sétapálcát láthatunk, azzal valószínűleg le tudjuk húzni a csapóajtót. Kívül őrzi a zombi, az ablakot kinyitni nem tudjuk, nincs más hátra, alkalmazzunk ismét puszta erőt. Sajnos az ablakszárny elég erős, keressünk segédeszközt. Az előbb talált masszív gyógyszeres üveg itt is hatékony lesz, simán viszi az ablakot, mi pedig a botot. Fel a lépcsőn, húzzuk le csapóajtót, és menjünk fel a padlásra.
A kardon megkapjuk a hatodik követ, egy hatalmas vörös ékkő tűnik fel. A **Díj** viszont elúszni látszik, sehogy sem tudjuk megszerezni *Kim* elől, sem lebeszélni őt a **Díj** megszerzéséről. Már csak egy dolgot tehetünk: használjuk a **Bölcsesség Kardját**, ne szerezhesse meg *Kim* sem a **Díj**at, így legalább a mágiát megmenthetjük.
Auuu. Hát ez nem a legszerencsésebben alakult, de legalább a mágiát megmentettük **Xanth** számára. Visszakerülünk a számítógép elé, a képernyőn a szomorkás **Game Over** felirat. Ismét cseng a telefon, vajon ki lehet az? Nahát, ez *Kim*! Talán el kellene menni az ékszerészhez, és új feliratot készíttetni abba a bizonyos karkötőbe? A démonok majd kitalálnak maguknak új elfoglaltságot...
Ez volt a ***Companions of Xanth***, reméljük, mindenki jól szórakozott. A leírás nem teljes, több kellemes, szép és jó dologról nem szóltunk, de valami meglepetésnek csak kell maradnia. Néhány pontot valahol elvesztegettünk, talán a cseresznye-bombát kellett volna valahol használni, vagy a **Dent** teával kellett volna trükközni, vagy a troll játékaival játszadozni? Ezt már Rátok bízzuk...

AUTÓSZIMULÁTOROK



Ezt a fejezetet, mint azt már a könyv bevezetőjében jeleztük, elsősorban PC-seknek ajánljuk - ugyanis az itt ismertetett programoknak csak elenyésző része létezik Amigán ill. C64-en. Erről nem igazán mi tehetünk; a szoftverházak a gyorsaságból kifolyólag szimulátorok szempontjából inkább a PC-t részesítik előnyben.
Nem titok, hogy egyes leírások (pl. ***F1***, ***Carnage***) inkább ismeretők, figyelemfelkeltő jellegűek. Erre az újságban helyhiány miatt nemigen van keret, itt egy picit tágabbak a lehetőségek. Vágjunk akkor bele:

CAR & DRIVER

A játék címe ismerős lehet minden autóőrült számára. Ugyanis a ***CAR & DRIVER*** név egy világhírű amerikai autóklub és egyben autókereskedés rendszeresen megjelenő újságját takarja. Az ***Electronic Arts*** ennek a lapnak a szponzorálásával készítette el a játékot '92 végén. Akarva vagy akaratlanul, bármennyire is más a két program kategóriája, a ma is nagy népszerűségnek örvendő ***Stunts*** riválisa lett. Hogy a ***C&D*** kiütötte-e az öreg királyt trónjából vagy sem, azt majd mindenki eldönti magában, mindenesetre aki a ***Stunts***-ot szerette, az ezt is kedvelni fogja, márcsak az új autókért és pályákért is.

Konfigurációs igény
A gyári dokumentáció szerint következő a játék konfigurációs igénye:
- 386SX-16 MHz-es processzor
- 1 MB RAM
- Merevlemez
- Standard VGA kártya (256K-s)

- Keyboard

Az alapkövetelmény tehát nem túl nagy, az már más kérdés, hogy szerintünk az alant látható kiépítés alatt nem is érdemes belekezdeni a játékba:
- 486SX vagy 486DLC processzor
- 2 MB RAM
- Merevlemez
- SVGA kártya (512K-s)
- Analóg joystick (esetleg egér)

Tehát, mint az jól látszik, sebesség szempontjából a játéknak igen nagyok az igényei, úgyhogy, bár már a leglassabb 386SX-nél is lehetőség van a száguldásra, a cikk elsősorban azon szerencsésekhez szól, akik legalább egy 486SX géppel rendelkeznek - egyszóval le kell szögeznünk, hogy aki MAXIMÁLIS grafikai fokozaton akar játszani a játékkal, annak egy 486DX-33-asra lesz szüksége gyors videokártyával (4-5000 char/ms a minimum!).
A program elindításához először is csináljunk annyi EMS-t, amennyit lehet (ha nem csinálunk, vagy nem eleget, akkor annak a grafikai szint látja majd kárát - ezért is ajánlunk min. 2 MB RAM-ot a játékhoz), majd indítsuk el a SETUP.EXE file-t. Ez kiír egy rakás adatot, számunkra a következők fontosak:
- **Detail Level**: Ajánlott grafikai szint *(0-20-40-60-80-100%)* (ennek alacsonyra állítása nemcsak képminőségromlást eredményez, hanem a pályán lévő objektumok is később jelennek meg, mint kéne, ezzel rontva az élvezhetőséget).
- **Full/Half Screen**: Ajánlott képernyőnagyság a 640x480-as képeknél *(Teljes/Fél)*
- **Default Display**: Ajánlott felbontás - ha kisfelbontást *(Low)* ajánl a program, akkor a 640x480-as nézetek *(High)* nem ajánlottak, vagy azért, mert lassú a gépünk, vagy azért, mert csak 256K-s VGA kártyánk van
- **Opponents**: A winchester sebessége alapján kiszámolja, hogy ajánlott-e az ellenfelek bekapcsolása (ha ajánlott, *Enabled*, ha nem, akkor *Disabled*) - mivel ha vannak, akkor a gép elég sokat töltöget játék közben (szerintünk akkor is érdemes bekapcsolni, ha mondjuk egy 80 milisec-es MFM winchesterünk van...)

Az ajánlott konfigurációt egy '**Enter**'-rel el is menthetjük, de később, a játékon belül is lesz alkalmunk rá, hogy megváltoztassuk.
Ezek után elindíthatjuk a játékot a C&D.EXE nevű file-lal. Ezt, ha 256K-s kártyánk van, akkor '-16' opcióval kell meghívnunk. Megjegyzendő azonban, hogy egyes SVGA kártyákkal a program nem hajlandó együttműködni, ilyenkor szintén standard VGA módban ('-16' opcióval) kell futtatni (vagy indítsuk el a kártyához kapott VESA drivert, ha van - lehet, hogy az a hiba). Analóg joystickre (esetleg egérre), mint azt korábban jeleztük, mindenképpen szükség van a játékhoz, mert a keyboarddal való irányítás egyszerűen borzalmas. Ha már úgyis kiadtunk a játékra vagy 4-5000 forintot, akkor ugyan ki sajnálná azt a plusz 1-2000-et, amibe a program irányításához tökéletesen megfelelő analóg joy (pl. *Warrior 5, DB Boeder*) kerül?! (Vagy netán tévednénk?)
A 640x480-as SVGA kezdőkép után (ami 16 színben is szép!) a főmenü egyik alpontjában találjuk magunkat. Ez a főmenű a következő pontokból áll:

CARS:
Itt választhatunk autót. A magazinban a következőkről kaphatunk adatokat:
- **ENGINE** (motor)
- **DRIVETRAIN** (váltószerkezet)
- **DIMENSIONS AND CAPACITIES** (méretek)
- **CHASSIS/BODY** (karosszéria)

- **INTERIOR** (utastér)
- **SUSPENSION** (felfüggesztések)
- **STEERING** (kormányszerkezet)
- **BRAKES** (fékek)
- **WHEELS AND TYRES** (kerekek és gumik)
- **CAR & DRIVER TEST RESULTS** (tesztadatok):
  - **ACCELERATION** (gyorsulás)
  - **BRAKING** (fékezés)
  - **HANDLING** (kezelés)
  - **COAST-DOWN MEASUREMENTS** (kosztdáun mézörmentsz...)
  - **FUEL ECONOMY** (tüzelőanyag-fogyasztás)
  - **INTERIOR SOUND LEVEL** (zajszint)

- **Összehasonlítási adatok** (ilyen nincs minden autónál!):
  - **Base Price** (ár, mértékegysége dollár osztva 1000-el)
  - **Acceleration 0-60 mph** (gyorsulás 0-ról 60 mérföldre, másodpercben)
  - **Braking 70-0 mph** (fékezés 70 mérföldről megállásig, lábban megadva)
  - **Roadholding 300 ft skidpad** (úttartás 300 lábnyi csúszásnál, grammban megadva)

Az autókat erejük, végsebességük, és gyorsulásuk alapján négy csoportba soroltuk:
- Nagyon gyors és erős autók: **Mercedes C11 IMSA** (ide csak ez az egy jutott, mert vitán felül a legjobb; több mint ezer lóerős, a végsebessége pedig 250 (!) mérföld!)
- Gyors, erős autók: **Porsche 959**, **Ferrari F40**, **Lamborghini Countach**
- Lomha vagy középszerű autók: **Corvette ZR1**, **Toyota MR2**, **Lotus Esprit Turbo**, **'57 Ferrari Testarossa**, **'66 Shelby Cobra**, **Eagle Talon**

A program szép táblázatokkal szolgál az egyes autók mindenféle adatairól, érdemes őket nézegetni.

TRACKS:
A pályaszerkesztőt kihagyták ugyan a ***CAR & DRIVER***-ből, de a hiányt pótolja a tíz nagyszerű, változatos pálya:

Montmerey Raceway
A pálya Kaliforniában található. Az újság szerint az egyik legnagyobb kihívást jelentő versenypálya a világon (erről azért mi nem vagyunk meggyőződve). Jó kanyargós és dimbes-dombos, csekély 180 láb a legnagyobb szintkülönbség, ezért mindenekelőtt jól húzó és jól kezelhető jármű ajánlott hozzá. A pálya hossza 3.62 km, a leghosszabb egyenes közel 340 méter. A vezetést különféle, a pályán száguldozó kamionok nehezítik. Valószínűleg ennyiből is kiderül, hogy az egyik legélvezhetőbb versenypálya.

Dobbs Raceway
Ezen pálya kiagyalója és megépítője *J. R. Bob Dobbs*. A pálya hossza 3.19 km, a leghosszabb egyenes pedig 450 méter. A magazin szerint bármilyen autó jó hozzá, szerintünk a gyengén kormányozható **'57-es Ferrari**-t egyből elfelejthetjük, mert a pálya jelentős része kisebb-nagyobb hajtűkanyarokból áll. A lapban lévő cikk írója a pályán lévő más objektumok létéről vagy nem létéről - "nagyon szellemesen" - annyit ír, hogy *"Bob knows, but he's not telling" (Bob [Dobbs] tudja, de nem árulja el)*. Mi néhány, az út mellett császkáló tevén (tehenen?) kívül csak egy érdekes dolgot fedeztünk fel: az időnként a fejünk felett elhúzó hatalmas utasszállító repülőgépeket! Hogy ezek hogy kerülnek ide, arról fogalmunk sincsen - mindenesetre ezt a semmi más érdekességet nem tartalmazó pályát legfeljebb csak rövid ideig teszi érdekesebbé.

San Dimas Mall Parking Lot

Ez a "pálya" nem más, mint egy parkoló. Célja nincsen (vagy legalábbis mi nem találtuk meg), csak reflexeinket és ügyességünket tehetjük próbára: ugyanis az egész pálya területén ki-be álló ellenfelek közt kell lavírozni. A parkoló igen széles és hosszú, úgyhogy, ha az ellenfeleket kikapcsoljuk, tökéletesen alkalmas farolgatásra és a vezetés gyakorlására.

EA Speedway

Ez egy igen jó, gyors versenyre alkalmas pálya, nagyrészt enyhe kanyarokkal. Hossza 3.17 kilométer, a gyorsulóegyenes 450 méter. A ***Electronic Arts*** programozói feltehetőleg itt élték ki alkotóvágyukat. Ők Moszkvában képzelték el a versenypályát (?!), ennek megfelelően a verseny közbeni látványosság is egy sarlóból meg egy kalapácsból álló "szoborból" tevődik össze.

Oval Speedway

Az **Oval Speedway** egy indianapolis-szerű körpálya, magától értetődően két dőlt kanyarral. Az egyenesek hossza kis híján 1500 méter, a kanyaroké darabonként kb. 2500 (hát ami azt illeti, nem rövidek...). A lényeg itt az autók végsebességének a tesztelésén van, itt tudjuk őket legjobban "kihúzatni". Ehhez viszont tudnunk kell, hogy a dőlt kanyaroknak CSAK a legbelső ívén szabad haladnunk, ha nem ott megyünk, akkor nem tudunk felgyorsulni. A **Corvette ZR1** tesztelésekor nem árt, ha többkörös verseny állítunk be, mert a végsebességhez közeledve borzasztó lassan gyorsul...

Mahomet Drag Strip

Ez egy hamisítatlan gyorsulópálya, olyan, amilyet a dragster-versenyeken is láthatunk. Természetesen a valósághoz hű módon csak egy ellenfelünk lehet, és automata váltót nem használhatunk. Hátránya, hogy elég rövid - mindössze 400 méter. A verseny végeztével viszont nem a szokásos statisztikát, hanem egy grafikont kapunk.

New York Highway 97

Na, ez az a pálya, amelyik hirtelen haragúaknak nem való, ahogy nekünk se, mert jópárszor kihozott minket a sodrunkból (mondjuk ennek csak a joystick látta kárát - nem valami strapabíróak ezek a Warrior 5-ok...). No nem azért, mintha olyan nehéz lenne, inkább az a baj, hogy a program (a leírás végén kitárgyalt) egyetlen nagy hibája itt sűrűn jelentkezik, méghozzá a lehető legdrasztikusabb formában (na, most mindenki a leírás végére fog lapozni...). Ez az egyetlen ok, ami élvezhetetlenné teszi ezt az egyébként jól megtervezett versenypályát.

Arkanas Route 7

Hát erről a pályáról aztán igazán el lehet mondani, hogy nem rövid - csekély 41.5 kilométer hosszú! Ez egyeseket talán visszarettenthet attól, hogy esetleg menjenek rajta egy menetet, úgyhogy megnyugtatásukra közöljük, hogy a programozók három részre bontották fel. A pálya érdekessége nemcsak a hosszában rejlik, hanem abban is, hogy erősen szükség lesz a reflexeinkre is; ugyanis tele van ellenfelekkel, különböző útlezárások, 'pick-up' autók, és legfőképpen szembejövő, meg úton átvágó kamionok nehezítik a vezetést. A leírtak feltehetőleg tükrözik, hogy ez is a legjobb pályák közé tartozik.

California Highway 1

Ez valamiféle összekötőút. Ahogy a magazin mondja: *"So, don't be any question, just go ahead..." (Ne kérdezd, miért jó ez a pálya, inkább menj rajta egyszer végig...)*. Egy hegylánc mellett kell haladnunk, a legfőbb látványosság egy szép nagy híd, ami két hegyet köt össze (ezalatt egy szépen patakzó (!)

folyót láthatunk, bár szépséghibája a dolognak, hogy jobboldalt, a hegyen túl megszakad). A pálya hossza 3.7 kilométer.

The Autocross
Mint az talán a nevéből is sejthető, itt bóják közt kell lavíroznunk (azt, hogy hányat sikerült elütnünk, azt a bal felső sarokban láthatjuk kiírva). Ehhez nincs mit hozzáfűzni - van aki szereti, van aki nem...

A magazinban különféle adatokat is olvashatunk az egyes versenypályákról:
- **Highs**: Előnyök
- **Lows**: Hátrányok
- **The Verdict**: Összegzés
- **Length of Track**: A pálya hossza
- **Straightway Length**: A leghosszabb egyenes/a gyorsulószakasz hossza
- **Track**: A pálya területe négyzetmérföldben
- **Angle of Highest Bank**: A legmeredekebb emelkedő dőlésszöge
- **Number of Turns**: Kanyarok száma
- **Min Turn Diameter**: A pályán található legkisebb kanyarátmerő
- **Diameter of Turns**: A kanyarok átmérője
- **Width of Track**: A pálya szélessége
- **Maximum Number of Opponents**: Az ellenfelek maximális száma
- **Elevation Change**: A legnagyobb szintkülönbség
- **Recommended Cars**: Ajánlott autók
- **Cars to Avoid Driving**: A vezetést nehezítő más autók

SETUP:
- **VISUAL**:
  - **Detail**: A grafika részletessége. Gyors videokártyát feltételezve (min. *Trident 8900CL/D*, de az se baj, ha *Tseng ET-4000*-es, *S3*-as, vagy *Cirrus-Logic* adapterünk van...) a következő szinteket ajánljuk: 486DLC-40 (vagy DX-33): 100% (és még ezen a gépen sem tökéletes!), 486SX-25: 80%, 386DX-40: 60%, 386SX-40: 40%, 386SX-33: 20%, 386SX-25: 0%.
    Ebből sokak nyilván csak azt olvassák ki, hogy egy lassú 386-oson is játszható a program - ez igaz is, az már más kérdés, hogy a látvány teljes megerőszakolásával történik...
  - **Full Screen Display**: Teljes képernyő ki/be (ez a műszerfal nélküli, 640x480-as nézeteknél lényeges)
  - **"G" Force Meter**: Ha ezt bekapcsoljuk, vezetés közben két négyzetet láthatunk a képernyőn; a felsőben az autóra balról ill. jobbról, míg az alsóban az elölről ill. hátulról ható erőket és azok nagyságát láthatjuk (aki játék közben erre is tud figyelni, azt Napóleon #2-nek hívják...)
  - **Road Map**: Térkép be/ki (vezetés közben)
  - **Steady Cam**: Ideális kameraállás be/ki

- **CAR**:
  - **Difficulty**: Szó szerint lefordítva a játék nehézségét jelenti, itt azonban azt határozza meg, hogy mennyire legyen "csúszóképes" az autónk. Érdemes maximumra állítani, mert akkor viselkedik legélethűbben a kocsi, és csak akkor tudunk igazán szépeket farolni...
  - **Auto Shifting**: Automata váltó be/ki
  - **Indestructible**: Sérthetetlenség be/ki
  - **Car Color**: Az autó színének beállítása (piros *(Red)*, kék *(Blue)*, sárga *(Yellow)*, zöld *(Green)*)

- RACE:
  - **Allow off road driving**: Ha ki van kapcsolva, a gép minden kicsúszás után pár másodperccel visszarak az útra. Ez nagy marhaság - ha akarunk, a '**Q**' billentyű lenyomásával is visszakerülhetünk a pályára, nem kell ahhoz ez az idegesítő opció. Nem beszélve arról, hogy akkor is akadályoz, ha fel akarunk "fedezni" egy pályát - ugyanis sok pályán van mindenféle mellékút, meg jópár más, az úton maradva nem látható látványosság:
    (**Montmerey Raceway** - itt mindenféle hegyek között tekergőző mellékutakat találhatunk; **Oval Speedway** - itt a pályán, a körön belül van mindenféle kisebb út, a célvonal előtt meg egy felüljáró; **Mahomet Drag Strip** - a starttól visszafelé haladva pár mellékutat, meg egy ugrató gyanánt nagyszerűen (!) használható felüljárót találhatunk; **New York Highway** - itt is vannak mellékutak. Az egyik olyan meredek, hogy kiválóan alkalmas erőtesztelésre. A pályán még találhatunk jó magas hegyeket, amikre felmászhatunk (mert fel lehet!), hacsak nem kapunk közben gutaütést a sok visszacsúszástól meg borulástól. **Arkanas Route 7** - a pálya első két részében vannak ugyan mellékutak, a legnagyobb élményt azonban a harmadik part-ban lévő hatalmas repülőtér jelenti; **The Autocross** - itt is vannak mellékutak, de a találhatunk egy fehér boltívet meg pár dőlt kanyart is)
  - **Opponents**: Ellenfelek legyenek *(Normal)* ill. ne legyenek *(Hide)* (a *Modem/Serial/Network*-kel modemen, soros kábelen, vagy hálózaton át játszhatunk). Mindenképpen kapcsoljuk be, mert különben lemaradunk egy csomó jó dologról, mint pl. a szembejövő kamionok, utasszállító repülőgépek, helikopterek, stb.
  - **Clear Opponents**: Ellenfelek és időeredmények törlése. Azon ne lepődjünk meg, hogy egyik-másik ellenfelünk ismerősen viselkedik, ugyanis azok valójában mi vagyunk - a gép megjegyzi előző három menetünket, és három ellenfelünk pont ezeket az utakat járja be. Ez először jó poénnak és újításnak tűnik, azonban hamar rájöhetünk, hogy tulajdonképpen egy hatalmas marhaság - semmi értelme magunk ellen küzdeni. Bár könnyen meglehet, hogy némelyeknek ez fogja a legjobb szórakozást jelenteni...

- HARDWARE:
  - **Joystick**: Joy bekapcsolása (kapcsoljuk is be!)
  - **Foot Pedals**: "Pedáljoystick" (???)
  - **Mouse Sensitivity**: Mouse érzékenysége
  - **Setup Joystick...**: Joystick beállítása (középre (*center*), balra (*left*), jobbra (*right*), fel (*up*), le (*down*))
  - **Setup Video...**: Itt **SVGA** kártya esetén beállíthajtuk a képtorzítást - egy tojás alakú kör jelenik meg, amit szabályosra kell beállítanunk. Ez azért kell, hogy a háromdimenziós képek ne legyenek torzak.

- SOUND:
  - **Sound Hardware**: A hangkártya típusa *(PC Speaker, AdLib/SoundBlaster, Roland MT-32/LAPC-1)*
  - **Sound Options**: Hangok (*Engine Sounds* - motorhang, *Sound Effects* - effektek)
  - **Radio Stations**: Zene (*Radio Off* - ne legyen zene, a többi három különféle zenéket ad)

START GAME:
Ezzel indíthatjuk a versenyt. A verseny végeztével legtöbbször a következő statisztikát kapjuk:
- **Total Time**: Időeredmény (büntetőidővel együtt)
- **Pnlty Time**: Büntetőidő
- **Top Spd**: A verseny közben elért maximális sebesség
- **Avg Spd**: Átlagsebesség

EXIT TO OPERATING SYSTEM:
Ezzel kiléphetünk a DOS-ba.

A kezelőszervek:

Játék közben:
'Home': Erős kanyarodás balra
'PgUp': Erős kanyarodás jobbra
'End': Gyenge kanyarodás balra fékezéssel
'PgDn': Gyenge kanyarodás jobbra fékezéssel
'balranyíl': Közepes kanyarodás balra
'jobbranyíl': Közepes kanyarodás jobbra
'felnyíl', **'lenyíl'**: Gyorsulás ill. fékezés
'4'...'1': Gyenge...erős kanyarodás balra
'7'...'0': Gyenge...erős kanyarodás jobbra
'A' és **'Z'** vagy joystick elülső tűzgomb + előre ill. felső tűzgomb + hátra: Váltás fel, ill. le
'L': Teljes képernyő be/ki
'P': Na vajon mi lehet a 'P' mint pause?!
'Q': Visszatérés az útra
'R': Az utolsó pár másodperc visszajátszása
'T' és **'G'**: A nézőszög emelése ill. süllyesztése
'Enter': A verseny újrakezdése
'Shift'+'C': Másik autó választása
'Shift'+'D': Grafika részletességének beállítása
'Shift'+'M': Visszatérés a főmenübe
'Shift'+'R': Visszajátszás a starttól
'Shift'+'S': Setup
'Shift'+'T': Új pálya választása
'Shift'+'V' vagy **'Esc'**: Menü
Itt csak egy olyan menüpont van, amit valamilyen - itt leírt - billentyűzetkombinációval nem tudunk előcsalogatni: a **Default Field of View**. Ezzel azt állíthatjuk be, hogy milyen messze legyen a látkép tőlünk (érdemes a minimumra, 40-re állítani, mert különben elég furcsának hat majd, ha nekimegyünk egy tőlünk látszólag kb. 3 méterre lévő fának...).

'Shift'+'<' ill. **'Shift'+'>'**: A térkép kicsinyítése ill. nagyítása
'Ctrl'+'L': A körök számának beállítása (csak körpályán!)
'Ctrl'+'P': Kommunikálás az ellenféllel (modemes kapcsolat esetén?)
'Ctrl'+'Q': Kilépés a játékból
'F1': Szimulátornézet
'F2': Szimulátornézet műszerfal nélkül
'F3': Szimulátornézet műszerfal nélkül (640x480) (a programozók biztos lusták voltak a műszerfalat átrajzolni SVGA-ra...)
'F4': Felülnézet (640x480)
'F5': Kívülnézet álló földi kamerából (640x480)
'F6': Kívülnézet a célvonalból (640x480)
'F7': Hátulnézet (640x480)
'F8': Kívülnézet a helikopter szemszögéből (640x480)
'F9': Hátulnézet valamivel magasabbról (640x480)
'F10': Felülnézet, nagyon magasról (640x480) (szinte térképnek is jó...)
'F11': Változó szemszögű kívülnézet (640x480)

'**F12**': Ahol az erre a nézetre kapcsolás pillanatában az autó állt, oda a gép egy álló földi kamerát tesz, a továbbikban abból szemlélhetjük az eseményeket (640x480)
'**<**' és '**>**': Az aktuális nézet kicsinyítése ill. nagyítása

Visszajátszásnál:
'**F**': Gyorsított visszajátszás
'**S**': Lassú visszajátszás
'**Space**': Kilépés a visszajátszásból
'**F1**'...'**F12**': Nézetek
'**<**' és '**>**': Az aktuális nézet kicsinyítése ill. nagyítása

A játék legnagyobb hibája, - amit bizonyára hamar észreveszünk - hogy az autó sokszor minden különösebb ok nélkül megpattan az úttesten, és irreálisan nagyokat borul. Egyszerűen érthetetlen, hogy hogy lehet egy ilyen alapvető hibával elrontani a programot?! Ettől eltekintve azonban rengeteg újat hozott a ***Stunts***-hoz képest:
- Jelentősen növeli a program élvezhetőségi értékét az, hogy a kocsi itt már érzékeny az lejtőkre ill. emelkedőkre; így pl. egy lomhább autóval, mondjuk az **Eagle Talon**nel egy meredekebb emelkedőn hármasban is erősen csökken a sebességünk.
- A kocsi ütközés esetén *valóban* összetörik, nemcsak kigyullad, mint a régebbi autószimulátorokban, pl. ***Hard Drivin'***, ***Test Drive 3*** - no és persze a ***Stunts***.
- Rükverc funkció (bár ilyen lehetőség régebbi szimulátorokban is volt, kivéve pl. a ***Stunts***-ot).
- Vitán felül változatosabb helyszínek, pályák.
- Többkörös versenyek (talán mondanunk se kell, hogy ilyen sem volt a ***Stunts***-ban).
- Látványosabb borulások.
- Nagy sebességnél az élesebb kanyarokban bedől az autó (!) (ilyet eddig csak a ***Stunt Driver***-ben láttunk).
- Sokkal jobb, nagyfelbontású grafika - a kocsik és a tereptárgyak lényegesen jobban kidolgozottabbak, mint bármely más autószimulátorban.
- Igazi programozói profizmusról árulkodik, hogy a műszerfal teteje itt nem egyenes (a régebbi szimulátorokban általában egyenes), na meg hogy a legtöbb autónál a kormány kanyarodásnál *valóban* elfordul, és nemcsak egy pötty jelzi az állapotát.

Egy-két téren azonban ez a program is visszamaradást mutat:
- Kimaradt a pályaeditor - bár ha jobban belegondolunk, ha lenne, akkor minden bizonnyal nem lennének ilyen változatosak a helyszínek.
- Szintén sajnálattal konstatáltuk, hogy itt sem elég dinamikusak a kocsik. Pontosabban nem érezzük eléggé, hogy húz az autó, nincs olyan, hogy induláskor, vagy hirtelen gázadáskor kipörögnek a kerekek (jó, lehet, hogy ezt gátolják az **ABS** meg **TEC** csúszásgátló rendszerek, de akkor is...) - ez, meg az ehhez tartozó csikorgás minden esetben elmarad.
- A szimuláció nagy menetsebességnél sem elég gyors.

Értékelés:
Úgyanúgy, mint a ***Stunts***-ra, erre is csak azt mondhatjuk: nagyon szép, meg nagyon jó, de még mindig nem az igazi (az talán a ***Nascar*** lesz...). Ha viszont hozzávesszük, hogy az "igazihoz" min. egy 486DX4-100/Pentium/Nx586/Alpha kellene, kormányjoystick, 24 inches monitor, és nem utolsósorban szépen (még szebben!) kidolgozott, 3D szemüveggel nézhető 640x480-as grafika, akkor a ***Car & Driver***-t mindenképpen nagyszerűnek kell minősítenünk. Másfajta autóverseny, mint a ***Stunts***, és emiatt nem is igen lehetne győztest hirdetni, legfeljebb abszolútértékben. A mi véleményünkkel kapcsolatban valószínűleg elég annyi, hogy eme hosszú leírás végeztével is úgy érezzük - bár már két másik hazai lap is tesztelte a programot -, hogy még mindig nem szenteltünk

rá annyi figyelmet, amennyit ez a nagyszerű játék megérdemelne. A ***Stunts*** is több elismerést kapott.

(Utóiratként annyit, hogy könyvzárta előtt volt szerencsénk megtekinteni a *Nascar*-t. Nagyon szép, nagyon jó, de teljes pompában egy 486DX2-50 alig 3-4 képet tudott kitenni másodpercenként... A videokártya egy S3-805 volt, azzal nem lehetett gond...)

CARNAGE

A ***Carnage*** egy közepes grafikájú, leginkább az ***Ironman's Off Road Racing***-hez hasonlító autóverseny. Mindhárom géptípusra, PC-re, Amigára, és C64-re is megjelent. C64-en a program egyfile-os, úgyhogy van kazettás verzió is.

A címképernyő után a főmenüben találjuk magunkat. Kezdőtőkénk 300 dollár, ebből vehetünk különféle dolgokat a kocsinkra:

- **Turn Speed**: Ez a kormányozhatóságon javít. Nem érdemes megvenni, mert nagy sebességnél az autó kormányozhatatlanná válik.
- **Higher Top Speed**: Ennek segítségével autónk nagyobb sebességre lesz képes. Ebből érdemes legelőször venni (maximum négyet lehet).
- **Acceleration**: Ez a második legfontosabb dolog, a gyorsuláson javít. Ebből is négy darabot vehetünk.
- **Nitros**: Gáztöltet, használatakor rövid időre felgyorsulunk.
- **Mines**: Akna. Az úttestre rakva hátráltathatjuk a mögöttünk jövőket. Amíg az előző föl nem robban, addig nem tehetünk le másikat.

C64-en a gáztöltet a tűzgomb+előre, az akna a tűzgomb+hátra kombinációval aktivizálható. Kezdéskor ezekből 1-1 db. van.

A versenyen négyen indulnak. Ha a harmadik vagy a negyedik helyen végzünk, kiesünk a játékból. Az első helyért 300, a másodikért 200 dollár jár. Verseny közben a képernyő alján egy villáskulcs látható, mellette egy skála. Ez az autó állapotát mutatja (a depóban javíttathatjuk meg).

FORMULA 1

Általában akinek azt mondjuk, hogy ***Domark***, az lemondóan legyint egyet, ismervén az elsősorban tucatjátékokra specializálódott szoftvercéget. A ***Hard Drivin'***-ek sem voltak valami nagy dobások, viszont '94 márciusában megjelent az ***F1***, ami egy, leginkább a nagyszerű Amigás ***Wroom***-ra hasonlító Forma-1 szimulátor. Nem igazán lehetne az ***Indycar*** vagy a ***Microprose Formula One*** riválisának kikiáltani, de nem azért, mert nem elég élvezhető vagy nem elég jó. Egyszerűen más kategóriába tartozik - itt csak a gázt kell taposnunk. Ennek ellenére nem lehet egy napon emlegetni a szokásos 'támaszd-ki-a-joysticket' mozgalom jegyében készült tucatjátékokkal. Az ok egyszerű: a kezelhetőség tökéletes, a grafika színvonalas, a hang pedig már AdLib-en is élvezhető. A program nem tartalmaz semmilyen új elemet; különböző pályák közül választhatunk, négy nehézségi fok van, versenyek előtt pedig lehetőségünk van a légterelő, a gumik és a váltó beállítására - az ütközések és az objektumok grafikai megoldása is kiemelkedő. A konfigurációt a setup filel segítségével állíthatjuk be: választahatunk alacsony, ill. magas grafikai fokozatot, kiválaszthatjuk az irányítás eszközét. 3 MB szabad hely, és - természetesen - VGA kártya kell a programhoz, de sebesség szempontjából magas grafikai szinten megfelelő egy középszerű 386-os gép is - ebben a program igen jó, és ez is egy ok, amiért agyba-főbe kell dicsérnünk.

Szóval a játék nagyszerű, annak ellenére, hogy hamar megunható, és a lehetőségek is szerényebbek, mint a két vezető Forma-1 programban, az ***IndyCar***-ban és a ***Microprose Formula One***-ban (reméljük, a ***Domark*** tartani fogja a nívót...). Tehát aki egy gyors versenyre vágyik, kiváló grafikával és játszhatósággal, az nem fog csalódni!

INDIANAPOLIS 500

Amikor az **Electronic Arts** 1989-ben kihozta az ***Indianapolis 500*** nevű programját, többen azt mondták, hogy ezt nehéz lesz felülmúlni. Ha hozzávesszük, hogy azóta eltelt jópár év, és a technika ugrásszerű fejlődésnek indult, akkor talán nem meglepő, hogy az akkor 286-osra készült játék grafikailag nem üti meg a Pentiumra írt mai programok színvonalát, bár szerény véleményünk szerint egyáltalán nem csúnya (PC-n 320x200-16, a jobbik fajtából, Amigán is hasonló színvonalú). Sőt, határozottan jó érzés a mai világban egy olyan vektorgrafikás játékkal játszani lassabb gépeken is, amelynél az animáció nem akadozik, nem ugrál, hanem teljesen folyamatos (bár Amigán legmagasabb grafikai fokozatban ez nem teljesen igaz). Na, akkor nosztalgiázzunk egy kicsit!
Az utóbbi időben szinte csak friss kiadású programokat láttunk, így amikor megtaláltuk az ***Indy 500*** poros lemezét, már alig emlékeztünk arra, hogy miket lehet ebben a játékban művelni. Aztán közelebbről is szemügyre vettük, és kiderült, hogy nem is olyan primitív játék ez, sőt, elég sok olyan elem van benne, amit vagy az a bizonyos emlékeket eltakaró, sűrű rózsaszín köd homálya fed, vagy régebben nem vettünk észre.
Az első kellemes meglepetés akkor ért bennünket, amikor kiderült, hogy egész komolyan át lehet alakítani a versenyautókat. Az egész akkor vált gyanússá, amikor már teljesítőképességünk határán is csak a tizedik helyig sikerült felküzdenünk magunkat...

A játék főmenüjében 3 fajta versenyzési mód közül választhatunk:
- **Practice**: gyakorlás, itt érdemes feltuningolni a kocsit, és tökéletesre beállítani mindent.
- **Qualify**: Versenyzés előtt érdemes itt lefutni azt az előírt 4 kört, egyébként a versenyen csak az utolsó (33.) helyről rajtolhatunk.
- **Race**: Verseny, ki kell választani, hogy hány mérföldes ill. körös legyen.

Ha a kocsiban ülünk, a funkcióbillentyűkkel tudjuk a fejlécet váltogatni. Ezek mindegyike egy-egy menü, itt lehet beállítani az autó paramétereit. Mindegyik fejlécnek a bal oldala hasonló: van két zászló, fent a menü neve, alatta pedig a verseny módja (**Practice**, stb.).

'**F1**': **Lap Info**: **PRACTICE** esetén a *BEST* mellett található az eddig futott legjobb idő és átlagsebesség, a *LAST* mellett a legutóbbi kör ideje és átlagsebessége, a *CURR* mellett pedig a folyamatban lévő kör ideje. A *LAP* mellett a teljesített körök számát olvashatjuk. Ha éppen **QUALIFY**-ban vagyunk, akkor ez a menü kicsit más. Az *AVE* mellett olvasható az eddig megtett körök átlagideje és átlagsebessége. Ebből számítja ki a gép a rajtpozíciót. A *LAST*, a *CURR* és a *LAP* funkciója u.a., mint a **PRACTICE**-nél. **RACE** mód esetén megint más ez a menü. A *LAP* mellett az olvasható, hogy hány kört tettünk meg eddig, és mennyi kört kell összesen megtenni a célbaérkezésig. A *LAST* jelentését ld. feljebb, alul pedig egy versenyautó képe, és egy idő látható. Ha az idő negatív, akkor az előttünk lévő autóra vonatkozik (az autó képe és az idő), ha pedig pozitív, akkor a mögöttünk haladóra érvényes. A jobb felső sarokban arról olvashatunk információt, hogy eddig hányszor körözött le minket a vezető. *LEAD LAP* esetén nem körözött le, *1...x DOWN* esetén pedig 1...x-szer körözött le. A *POS* mellett a helyezésünk olvasható.

'**F2**': **Standings**: A jelenlegi sorrendet olvashatjuk itt pl. verseny közben. Egyszerre csak 3 kocsit láthatunk, úgyhogy a '<' ill. '>' billentyűkkel lapozhatunk. Balról jobbra az adatok jelentései: helyezés, rajtszám, kocsi rajza, lekörözések száma (ha nincs az illető lekörözve, akkor itt nem

jelenik meg semmi), időadat (*CRASH* esetén az illető abbahagyta a versenyt, egyébként az idő az elsőtől való lemaradását mutatja).

'**F3**': Fuel: Az üzemanyag állapota. A *GAL LEFT* mellett az olvasható, hogy hány gallon van még a tartályban, a *MILEAGE* mellett a fogyasztást olvashatjuk, azaz hogy gallononként hány mérföldet tudunk menni. A *PROJ LAPS* melletti számból azt tudhatjuk meg, hogy a jelen benzintartalék és a fogyasztás alapján hány kört tudunk még megtenni. A *FILL TO* melletti szám a következő tankoláskori feltöltés mennyiségét mutatja meg, amit a boxban még állíthatunk.

'**F4**': **Wings**: Itt a szárnyakat állíthatjuk be. Minél nagyobb a leszorítóerő, annál biztonságosabban tudjuk venni a kanyarokat, viszont annál lassabbak is vagyunk. Az erők nagyságát a nyilak mutatják (*FRONT* - az első szárny; *REAR* - a hátsó szárny; *DRAG* - az összes légellenállási fékezőerő). A *BALANCE* vonala az első és a hátsó erők viszonyát mutatja. Ha kicsi a leszorítóerő az első szárnyon, akkor nagy sebességnél esetleg nem tudjuk bevenni a kanyart, ha pedig a hátsó szárnyon kicsi, akkor a kocsi hátsó kerekei kanyarban kifelé akarnak mászni, és így kicsúszhatunk. A hátsó és az első szárny beállítása közt a '**TAB**'-bal válthatunk, a beállítást pedig a '<' ill. '>' billentyűkkel végezhetjük el.

'**F5**': **Rubber**: A gumik típusát, stb. állíthatjuk itt be. Bal oldalt a variálandó kerék neve olvasható (pl. *RIGHT FRONT* - jobb első), alatta pedig a hőmérséklete. Jobb oldalon a 3 fajta gumi közül válogathatunk: *SOFT*=lágy (240F); *MEDIUM*=közepes (250F); *HARD*=kemény, durva (260F). Zárójelben az ideális hőmérsékletet írtuk le, Fahrenheitben. Minél keményebb, durvább egy gumi, annál kevésbé tapad, és annál kevésbé kopik. A bal oldali kerekekre érdemes puhábbat rakni, mert azok a kanyarokban kevésbé vannak igénybevéve, külsőkre viszont keményebbet tegyünk!

'**F6**': **Stagger**: Mivel ezen a pályán csak balkanyarok vannak, a kerekeket is ilyen igénybevételre kell tervezni. Ezért a kocsik jobboldali kerekeinek átmérője általában nagyobb, mint a baloldaliaké, mert így könnyebb a kanyarvétel. A jobb oldalon lévő számok hüvelykben mutatják a jobboldali és a baloldali kerékátmérők különbségét. Bár ez a dolog segíti a kanyarvételt, sajnos az egyenesben is balra húzza a kocsit, úgyhogy ne állítsuk túl nagyra az átmérők különbségét!

'**F7**': **Pressures**: A gumik nyomása és hőmérséklete. Azért van mindkét opció ezen a helyen, mert a gumik felmelegedésével nő a nyomás is. A *PSI*-nél a nyomás értéke olvasható, általában 29 körül jó, jobboldalt pedig felülről lefelé a kiválasztott gumi tapadási felületének belső, középső és külső hőmérséklete. Ha a középsőé kisebb a széleknél, akkor lapos a kerék, ha nagyobb, akkor pedig túlságosan fel van fújva. Ha az egyik külső nagyobb a másiknál, akkor a tengely ferde, ezt a **Camber** menüben korrigálhatjuk (egyébként ott is van kerékhőmérő).

'**F8**': **Shocks**: A rugók keménységét állíthatjuk be itt, még mindig a '<' és '>' billentyűkkel; minél közelebb van a pont a *SOFT* felirathoz, annál puhább a rugó. Minél keményebb rugónk van, annál gyorsabban reagál a kocsi a kormánymozdulatokra, de túl kemény rugó esetén kormányozhatatlan, megbízhatatlan lesz a gépünk. Érdemes a hátsókat egy kicsit puhábbra állítani, mivel akkor kevesebb sebességet vesztünk a kanyarokban.

'**F9**': **Camber**: Itt a kerék tengelyének vízszintestől való eltérési szögét állíthatjuk be. A kiírt szövegek közül a bal felső mutatja a kiválasztott kerék nevét ('**TAB**'-bal váltogathatjuk). Alatta található az eltérés szöge, jobbra pedig a kerékhőmérsékletek (ld. még a **Pressures** menünél). A cél itt az, hogy a gumi teljes futófelületén egyenletesen érintkezzen a betonnal. Ez akkor történik meg, ha mindegyik hőmérsékletadat megegyezik. Ebben a menüben csak a belső (*I*) és a külső (*O*) hőmérsékletet tudjuk egyeztetni, a középsőt (*M*) a **Pressures** menüben. Érdemes még azt is tudni, hogy a kerekek dőlésszögét befolyásolja a kocsi sebessége, azaz a leszorítóerő nagysága is (mert nagy leszorítóerő esetén a kerekek kicsit szétállnak a rugó miatt), így nem érdemes ezt az adatot álló kocsin beállítani.

'**F10**': **Gears**: A sebességváltó áttételeit állíthatjuk itt be a '<' ill. '>' gombokkal. Minél kisebb értékek vannak kiírva fent, annál nagyobb sebesség elérésére alkalmas a kocsink, viszont annál

lassabban gyorsul a kanyarokból kifelé. Túl nagy értékek esetén a motort túlterhelhetjük (villog a piros lámpa a műszerfalon). Ilyenkor érdemes a turbóból levenni egy keveset ('**1**'...'**9**' billentyűk), viszont ha a pilács még így sem nyugszik meg, akkor rossz a beállítás, és pár kör múlva motorunk feldobja a talpát.

Ideje pár szót ejteni a turbóról is. Ezt vezetés közben állíthatjuk be az '**1**'...'**9**' gombokkal. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál nagyobb lesz a turbónyomás, annál jobban gyorsul a gépünk. Ilyenkor erősen megnőhet a hőmérséklet is (főleg a **Lola** és a **March** kocsiknál), és kigyullad a piros lámpa. Ilyenkor csökkentsük a turbónyomást, vagy a sebességváltó áttételeit állítsuk lejjebb! Egyébként a 30 körnél hosszabb versenyeken nem érdemes folyamatosan '**9**'-re állítani a turbót, mert tönkremehet a motor.

A kocsikban van két kar, amelyekkel a kanyarstabilitást állíthatjuk be (**Anti-Roll Bars**). Hatásuk hasonló a szárnyak beállításához, azaz minél nagyobb elöl a leszorítóerő, annál könnyebben veszi a kocsi a kanyart. Itt is érdemes az elsőt picit keményebbre állítani, mint a hátsót. A következő billentyűket használhatjuk:

'-': Az első puhábbra állítása.
'+': Az első keményebbre állítása.
'[': A hátsó puhábbra állítása.
']': A hátsó keményebbre állítása.

A programban van egy ún. **Cruise Control**, melynek segítségével nem kell nyomnunk a gázt, azaz felfelényíl billentyűt, és így megmenthetjük kezünket a görcstől. Ezt a '**C**' gombbal kapcsolhatjuk be, és a fék vagy a gáz megnyomásával kapcsolhatjuk ki, de automatikusan kikapcsol falnak ütközéskor is. Ha egyfolytában nyomva tartjuk a '**C**'-t, akkor az elengedés pillanatáig gyorsítani fogunk, és a beállított sebesség az elengedéskori sebességérték lesz.

Ha véletlenül csináltunk volna egy tökjó beállítást, és nem akarjuk minden alkalommal újra végigcsinálni az egész procedúrát, akkor érdemes a főmenü **FILE** pontjában az egyik **Car Setting**-re rámenteni. Ha pár nap múlva megint azzal a kocsival akarnánk játszani, csak be kell tölteni a beállítást, és már mehet is a verseny, illetve a **Qualify**.

A főmenüben található az **Instant Replay** nevű menüpont. Egyes elemek szerint ez a játék a legjobb része. Egy csomó kameraállás közül választhatunk a nyilakkal, vagy a '**Space**' billentyű segítségével. A gyorspörgetés előre a '**>**' gomb segítségével történik, vissza a '**<**' gombbal, és a '**P**' billentyű jelenti a pause-t. Pause esetén az előbbi '**<**' és '**>**' gombokkal lehet kockánként visszanézni a jobb megmozdulásokat.

A fejléc bal oldalán találhatók a zászlók. Mindegyikhez tartozik valami jelentés:

- Zöld: Szabad az út, mindenki nyomhatja a gázt, ahogy csak bírja. Ha a sárga zászlót oldja fel, a célegyenes bejáratánál kapjuk meg.
- Sárga: Valahol karambol történt, a kocsiknak lassítani kell, tilos előzni. Ha beállunk a depóba (**Pit**), akkor elvesztjük a helyezésünket.
- Fehér: Az utolsó kört kezdtük meg.
- Kockás: Itt a vége, fuss el véle!

Végezetül néhány tipp:

- A kocsit PC-n a numerikus billentyűzetről érdemes irányítani. A nyilak értelemszerűek, de a fék az '**5**' gomb, míg a '**2**' billentyű a hátramenet. A kerékcseréhez való beálláskor érdemes 100 alatti sebességgel bemenni a **Pit** utcájába, mert bár nem túl rossz a fék, nehéz leállni a hirtelen megjelenő **Pitstop** helyünkön, vagy a körülnézés nélkül elinduló autók mögött.

- Érdemes a sárga zászlót kihasználni a kerékcserékre, mivel ilyenkor lassabban megy mindenki. Igaz, hogy több helyet esünk vissza, de nem távolodunk el annyira az elsőtől.
- Kerékcserekor a megjelenő rajzon láthatjuk, hogy a gumik mennyire kopottak (fentről lefelé elszíneződik a kerék). A bal első kopik a legkevésbé, így azt nem érdemes mindig kicserélni, mert a frissen cserélt kerék hőmérséklete alacsony, míg a régié csak kicsit csökken le a **Pit**-ben.
- A 30 körös versenyt érdemes 35 gallon üzemanyaggal megkezdeni, a 10 köröst pedig 15 gallonnal. Ez utóbbinál nagyon jól ki lehet használni, hogy nincs sárga zászló, és a kocsink sérthetetlen. Azt a kocsit, amelyiket nem tudjuk megelőzni, ki is lökhetjük.
- A gyors kocsik gyenge pontja a lekörözés, akkor könnyebb utolérni őket. Ezek a gépek lelassítanak a lekörözendő autó sebességére, ha kanyarban érik utol. Ilyenkor, ha jók a reflexeink, meg van egy kis szerencsénk, több helyezést is ugorhatunk előre.
- Ha mindenáron kanyarban akarunk előzni, akkor azt nyugodtan tegyük meg a kanyar belső ívén felfestett vonaltól balra. Oda biztos, hogy nem húzódik le senki, mert az a sérült autóknak van fenntartva. Viszont a kívülről való előzés általában életveszélyes.
- Fontos a kanyart az ideális íven venni, egyébként túl sok sebességet veszthetünk. Ezért a kanyart a külső íven közelítsük meg, majd közvetlenül előtte húzódjunk be a belső ívre, a vonal mellé. Kimenetkor eresszük ki a kocsit egészen a falig, de itt már nagyon kell vigyázni arra, hogy ne kenődjünk fel. Egyébként a valóságban is már többször előfordult, hogy valaki nagyon ideális íven akarta venni a kanyart, és találkozott a fallal.
- Ha lelassulunk, húzódjunk le az ideális ívről, mert könnyen belénkjöhetnek hátulról. Sok az ügyetlen, és még akkor sem kerülnek ki, ha lenne rá helyük és lehetőségük.
- A verseny kezdetén vagy pl. sárga zászlókor nagyon lehűlhet a gumi. Ilyenkor nem tapad rendesen, és nem tudunk a megszokott sebességgel kanyarodni. Míg a gumi el nem éri az ideális hőmérsékletét, nem érdemes túl vadul vezetni, ellenben melegen ajánlott az **Anti-Roll Bars** használata!
- Verseny közben meg szokott változni a kocsi menetstabilitása. Ennek oka a folyamatosan ürülő üzemanyagtartály és a lerongyolódó kerekek. Ezek kiküszöbölésére találták ki az **Anti-Roll Bars**-t (használatát ld. feljebb).
- Sárga zászló alatt nem mehetünk elég gyorsan, így a kanyarokban nem keletkezik elég leszorítóerő, tehát a lassú sebességnél is kicsúszhatunk.
- Ha a kocsi túlkormányozott, azaz nem az általunk kívánt íven halad, hanem élesebben akar kanyarodni, akkor a teendők: növeljük a hátsó szárnyra eső leszorítóerőt; állítsuk keményebbre az első **Anti-Roll Bar**-t és rugót; állítsuk puhábbra a hátsó **Anti-Roll Bar**-t és rugót! Ha a kocsi alulkormányozott, tegyük az előzőknek pontosan az ellenkezőjét!

A főmenüben persze lehetőség van a grafikai fokozat beállítására is. Ezt egy 20 MHz-es 286-oson már nyugodtan magasra tehetjük, alacsonyon pedig egy 10 MHz-es, CGA-s XT-n is tökéletes az animáció (Hercules-en nem fut emulációval sem).

A játék meglepően reális, és viszonylag jól kidolgozott. Külön előnye, hogy szinte nem létezik két egyforma autóbeállítás, sőt, mindenki a saját beállítását tudja csak igazán jól használni, mert mindenkinek kicsit más a vezetési stílusa. Ezért nem is adtunk konkrét tippeket beállításokhoz, úgyis mindenki inkább alkot magának egy jót.

Na, el lehetne még áradozni erről a game-ről, dehát mindenki inkább nyerje meg egyszer, és akkor már nem lehet neki újat mondani. Egyébként a játékban iszonyatosan nehéz nyerni, nagyon sokat kell gyakorolni hozzá. Ha netán mégis sikerül (a közhiedelemmel ellentétben nem lehetetlen), megnézhetjük a 80-as évek színvonalát tükröző endsequence-et. Persze csak nosztalgiázóknak ajánlott, egyébként valaki még gutaütést is kaphat, ha túl jóra számít...

RAC Network Rally

A ***RAC*** egy fantasztikus grafikájú rally autóverseny - a grafika felülmúlja az összes eddig megjelent rally autószimulátorokét (***Toyota Celica***, ***Paris Dakar***, ***Lombard Rally***). Ám mielőtt belemerülnénk az ismertetésbe, nem árt tisztázni, mi a játék konfigurációs igénye - kezdhetnénk azzal, hogy egy Trident 8900CL videokártyával felszerelt (kb. 5000-6000 chr/ms), legalább 33 MHz-en ketyegő 486SX-en élvezhető igazán a verseny - de nem akarjuk túlzottan elkeseríteni a 386-os gépcsalád tulajdonosait (már úgyis megtettük...). Tény azonban, hogy a játékmenet maximális grafikai fokozaton egy Tseng 4000-es 486 DX 33-on volt tökéletes (pl. 386 SX 20-ason fél másodpercenként adott egy képet) - Landmark 40-50 MHz alatt (min. 386 SX 33) semmi értelme a program felinstallálásának. Egyébként winchesteren csak 2.9 Mbyte-ot foglal, úgyhogy nem kell félnünk, hogy kell egy újabb doboz lemez, mint pl. a ***Car & Driver*** esetében. A hang Speaker/AdLib/SB/Disney, de nekünk pl. se AdLib-en, se SoundBlaster-en nem sikerült egyetlen értelmes hangot kicsikarni a hangszórópárból.

A programban a legnevesebb rally-autócsodákat vezethetjük (**Lancia Delta**, **Toyota Celica**, stb.), különböző esős-havas-jeges körülmények között.

A főmenü:
- **Rally**: A korábban elkezdett versenykörutat folytathatjuk
- **Controls**: Kezelés/hangok
  - **Joystick**
  - **Keyboard**
  - **Redefine keys**: Kezelőbillentyűk beállítása (alapállapotban: gyorsítás: '**A**', fékezés: '**Z**', balra: '< ', jobbra: '> ', váltás: '**Space**')
- **Sound** (SoundBlaster/AdLib/Disney/Beeper)
- **Options**: Beállítások
  - **Headup Display**: Sebesség, fordulatszámkijelzés be/ki
  - **Auto GearBox**: Automata váltó be/ki
  - **Indestructible**: Sérthetetlenség be/ki
  - **Option 2 Menu**: A menü második lapja
  - **Display Map**: Térkép be/ki
  - **Display Pace Notes**: Útviszonyokhoz kommentár be/ki
  - **Speaking Co-Driver**: Beszélő másodpilóta be/ki (mivel a SoundBlaster-ünket nem tudtuk bekapcsolni a programban, ezért ezt az opciót nem is tudtuk kipróbálni)
  - **Option 1 Menu**: A menü első lapja
- **Disk**: Lemezműveletek (**Load/Save/Delete Game**)
- **Setup**: Sofőrök beállítása

  A versenyzők neve mellett beállíthatjuk, ki legyen/ne legyen a csapatunkban (*sisak/számítógép*). A nevekre ráclickelve kitölthetjük az első és másodpilótára (*fist driver/second driver*) vonatkozó adatokat:
  - **Surname**: Családi név
  - **Country**: Nemzetiség
  - Age: Életkor

  Ugyanitt, a nevek mellett állíthatjuk be az autót (**Lancia Delta**, **Toyota Celica**, **Ford Escort**, hogy csak a jobbakat említsük).

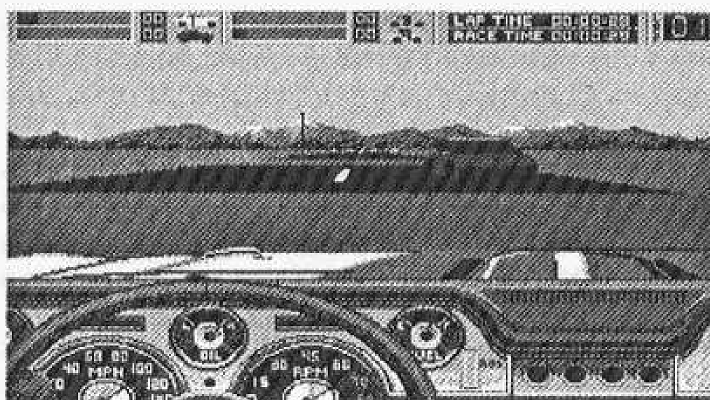
- **Practice**: Gyakorlás
- **New rally**: Új versenykörút kezdése
  A program térképeket mutat a verseny helyszínéről, ezután cserélhetünk gumit (**Tyres**: *Tarmac - beton, Tarmac/Mud - beton/földút, Wet - nedves út, Forest/Snow - erősen csúszós, jeges út*), vagy léphetünk tovább (**Continue**). Ezekután szervizelhetjük az autót (**Service Car**), vagy elindíthatjuk a versenyt (**Drive to next stage**).

Az autóban ülve következők a kezelőgombok:
'**I**': Útrajz be/ki (egyben grafikai fokozat is)
'**U**': Fűrajz be/ki (egyben grafikai fokozat is)
'**P**': Pause
'**S**': Hang be/ki

A program memóriakezeléséről nem lehet elmondani sok jót; még 624K memóriával ki is kifagyott néha, nem beszélve az idegesítő egérkezelésről (jobb, ha be se töltjük az egérdriver-t, anélkül is kezelhetünk mindent), bár lehet, hogy csak Microsoft-Mouse-ra érzékeny a szerencsétlen... Ezenkívül pedig a '**Redefine keys**' opció sehogy sem akart nekünk működni - pedig lelkesen beállítottuk a kurzorbillentyűket. Zárszóként: a ***RAC*** olyan a rally autószimulátorok között, mint ***Comanche*** a helikopterszimulátorok között - az is inkább a grafikája, semmint a játszhatósága miatt volt népszerű...

Stunt Driver

Spectrum Holobyte?! Yiiikkkeeesss! - üvöltene fel az egyszeri autószimulátor-rajongó, ha meghallaná a fenti cég nevét. Hát a ***Vette!*** című - egyébként jó alapötletű - alkotásuk kezelhetősége valóban a "nem-a-legjobb" kategóriába tartozott, ez viszont valami egész más. Ez egy szuper roncsderbi - talán már a roncsderbi szó is elég ahhoz, hogy felkeltsük mindenki érdeklődését. És meg kell adni, jogosan! Mert a ***Spectrum Holobyte*** ezzel a programmal valami egészen újat hozott. Az ugyan lehet, hogy ők hivatalosan nem "roncsderbinek" mondanák, hanem mondjuk "kaszkadőr-autóversenynek", mint pl. ***Stunts***, mi azonban bizton állítjuk, hogy aki egy vérbeli, határok nélküli autóversenyre vágyik, az nem fog csalódni!





Kezdjük talán a konfigurációs igénnyel. A megkövetelhető minimum egy 286-16 MHz-es AT, nem lassú videokártyával, a grafikai és hangbeli lehetőségek maximális kihasználáshoz viszont nem árt, ha van egy 386SX-33-as gépünk. A program könyvtárából a *default.def* nevű fájlt letörölve, majd a játékot elindítva három grafikai szint közül választhatunk:

1. Alap-grafika, egyszerű speaker hang
2. Közepes grafika, digitalizált hang (PC/AdLib/SB)
3. Maximális grafika, digitalizált hang (PC/AdLib/SB)

Itt találhatunk egy táblázatot is, ami különböző órajelű gépekhez ajánl egy-egy grafikai fokozatot. Szerintünk ez nem túl pontos, úgyhogy íme egy javított táblázat:

	VGA (L/K/GY)	CGA/Herc	EGA
286-16 MHz	1/1/2	2	1
286-25 MHz	1/2/2	2	1
386SX-25 MHz	1/2/3	3	2
386SX-33 MHz és fölötte	2/3/3	3	3

L: Lassú (kb. 1500 char/ms)
K: Közepes (kb. 3000 char/ms)
GY: Gyors (kb. 5000 char/ms)

Ehhez persze hozzá kell tenni azt is, hogy a harmadik szintet nem érdemes választani, mert az csak annyival több, hogy hallgathatjuk a nézősereg zavaró zúgását is.
A grafikai fokozat beállítása után a videokártyánkat kell kiválasztanunk (Hercules, CGA, EGA, VGA-16, VGA-256, no és Tandy). A hazánkban elterjedt megtört verziónál a 256 színű VGA mód nem működik, tehát meg kell hogy maradjunk a 16 színűnél (ami elég gyenge).
A digitalizált hang, mint azt majd később láthatjuk, a program újabb verzióiban lehet PC Speaker, AdLib, és SoundBlaster. Na, ennyit a konfigurációs igényről, ami feltehetőleg nem borzasztott el senkit, lássuk a főmenüt:
- **PLAY**: A verseny elkezdése (vagy folytatása, ha onnan léptünk ide)

A játékban feltehetőleg egy régi típusú **Shelby Cobra**-t vezethetünk (egyesek viszont egy öreg **Aston Martin**-ra esküsznek, azt sem lehet kizárni...). Meglepően fürge: három másodperc alatt gyorsul 100-ra! Eredeti végsebessége kb. 125 mérföld, de akár 140-et is elérhetünk vele, ha a *"Tippek és trükkök pár autószimulátorhoz"* című alfejezetben leírt trükköt alkalmazzuk. Gyakorlóüzemódban *(***Trainee mode***)* tudunk **qualify**-t menni (arra, hogy mentünk, egy '**kvólfájd!**' kiáltás figyelmeztet, arra pedig, hogy csaltunk (levágtuk az utat, stb.), egy '**nouláp!**'). Az autó viselkedése egyébként meglepően reális, biztos, hogy a valóságból "konvertálták" át - viszont nagyon nagy hátrány a - egy kicsit?! - túlérzékeny kormány. A realitás nemcsak a kocsi mozgására vonatkozik, hanem arra is, hogy minden megtehetünk, amit a valóságban: farolhatunk, tolathatunk, kinézhetünk minden irányban a kocsiból, megsüthetjük a motort, sőt, kisebb koccanásoknál van, hogy az autó leáll, és az '**Enter**' ill. a '**H**' billentyűk segítségével újra be kell indítanunk.

A verseny közben a következő billentyűk használhatóak:
'**C**': Sebességtartás ki/be
'**D**': Műszerfalrajz ki/be
'**F**' vagy '**Enter**': (Rá)Indítás
'**P**': Pause, és egyben térkép a pályáról, amin fel vannak tüntetve ellenfeleink is
'**R**' vagy '/': Rükverc
'**S**': Hangok ki/be
'**T**': Több játékos üzemmódnál használható funkció, hogy mire, azt mi sem tudjuk
'**W**': A váltó üresbetétele, egyben az automata váltó kikapcsolása
'**X**': Boruláskor talpraállás (csak gyakorló üzemmódban használható!)
'**Z**': Horizontgrafika ki/be
'**F1**'...'**F6**': A nézet változtatása

Az autó irányítása:
Gáz: '**Előrenyíl**', vagy '**G**', '**I**'
Fék: '**Lefelenyíl**', vagy '**M**', '**B**'
Balra: '**Balranyíl**', vagy '**J**'
Jobbra: '**Jobbranyíl**', vagy '**L**'

(Ez még mindig a főmenü...)
- **VCR REPLAY**: Visszajátszás
  '**E**': A memóriában lévő film törlése
  '**R**': Film betöltése háttértárról
  '**S**': A memóriában lévő film elmentése
  '**P**': Vissza a főmenübe
  A '**H**', '**J**', '**K**', '**L**', '**N**', '**M**', '**<**', '**>**' billentyűkkel a videót kezelhetjük, feltehetőleg mindenki látott már hasonlót, úgyhogy nem magyarázzuk a gombok jelentését. Az '**F1**'...'**F6**' billentyűkkel tudjuk változtatni a nézetet, '**F7**' az ellenfeleinkre ugorhatunk, a '+' és '-' billentyűkkel pedig közelíthetünk ill. távolíthatunk.

- **RESTART**: A verseny újrakezdése
- **SOUND**: Hangok
  - **Sound is off/on** (a hangok ki/be kapcsolása)
  - **Engine is off/on** (a motorhang ki/be kapcsolása)
  - **Options**: Hangkártya beállítása. Speaker-en be lehet állítani digitalizált hangot ill. normál csipogást (ez gyorsít a játékon, lassabb gépeken ajánlott), és választhatunk SoundBlaster-t vagy AdLib-et (ezen halk, meg jobban zúg, mint SB-n) is.
  - **Exit**: Visszalépés a főmenübe

- **COURSES**: Pályák
  - **Course 1...5**: Valamelyik alappálya betöltése (alapértelmezés a **Course 1**)
  - **Custom Course**: Általunk szerkesztett pálya betöltése
  - **Editor**: Belépés az editorba. Itt érdemes egeret használni (ha nem használunk, akkor '**Shift**'-el együtt nyomva a kurzorbillentyűket szelektálhatunk az elemek közül). Baloldalt válogathatunk az elemekből (sokféle van, mégis kissé hiányosak, mert pl. dőlt kanyarból csak függőleges irányú van, stb.), jobboldalt pedig "letehetjük" őket a térképre.
    '**E**': Kilépés az editorból
    '**C**': A pálya törlése
    '**L**': Pálya betöltése
    '**S**': A pálya elmentése
    '+' és '-': A körök számának beállítása

- **DIFFICULTY**: Nehézségi szint
  - **Trainee**: Gyakorlóüzemmód, ellenfelek nincsenek (ez itt a **Qualify**!)
  - **Rookie** ill. **Expert**: Ezek a nehezebb fokozatok, itt akár három ellenfelünk is lehet: egy **Porsche 911**-es, egy **Opel Manta** (?), és egy **Volkswagen Käffer** (azaz bogárhátú VW).

- **OPTIONS**
  - **Control type**: Az irányítóeszköz beállítása. Ez lehet joystick, keyboard, vagy mouse. A joystick-ot szinte képtelenség kalibrálni, azt inkább ne válasszuk. A mouse-szal való vezérlés szintén nem ajánlott, úgyhogy marad a keyboard. A '**Steering**' opcióval a kormány érzékenységét állíthatjuk be (mondjuk sok különbséget nem láttunk...).
  - **Head to Head**: Itt ketten játszhatunk, modemen vagy soros kábelen keresztül. Ehhez hozzá kell tennünk, hogy ugyanúgy, mint a ***Vette!***-nél, nekünk egyszer sem sikerült...
  - **Backgrounds**: A horizont grafikájának beállítása
  - **Credits**: A készítők névsora
  - **View Top Ten**: A **High-Score** tábla megtekintése (ide csak akkor iratkozhatunk fel, ha mentünk **Qualify**-t)
  - **Save Options**: A beállítások elmentése
- **EXIT** - ?!

Stunts

Ez kérem egy autószimulátor volna. Nagy előnye, hogy szinte minden konfiguráción elmegy, a Hercules-től a VGA-ig, sőt, még 286/10 MHz-en is élvezhető. A feladat - mint az ilyen játékoknál lenni szokott - az, hogy minél gyorsabban teljesítsük a pályát az órával vagy az ellenféllel versenyezve. Ez viszont nem egy szokványos verseny, tele van ugratókkal, ördöghurkokkal, alagutakkal, felüljárókkal. Egy-két komolyabb pálya magasfokú vezetői tudást követel.

A játékot célszerű az ST.COM file-lal tölteni, mert így át lehet lépni a védelmet (ld. később). Ha hagyjuk, hogy a gép produkálja magát, megtudhatjuk, hogy a játékot a ***DSI*** követte el. Ez bizonyára ismerős minden ***Test Drive*** rajongó számára... Ezután egy öt pontból álló menühöz lesz szerencsénk (jobbról-balra):

- **OPTION**:
  - Beállíthatjuk, hogy mivel irányítjuk a játékot (**Driving input device**). Ez lehet egér, joystick, vagy billentyűzet.
  - Ki/be kapcsolhatjuk a zenét (**Music on/off**)
  - Ki/bekapcsolhatjuk a hangeffekteket (**Sound effects...**)
  - Betölthetjük a lementett filmünket (ld. később) (**Load Replay**)
  - Beállíthatjuk a grafikai részletességet (**Set graphic...**). Kevesebb grafika = gyorsabb játék. A maximális grafikai fokozat használata 386SX-40-es/DX-33-as gép alatt nem ajánlott, viszont egy 25 MHz-es 286-oson a második szint már nem rossz. Az ennél lejjebb lévő fokozatokat lassabb AT-ken gépeken használhatjuk (XT-sek a programot be se töltsék, mert borzasztú lassú lesz - teszteltük...).
  - Kiléphetünk a játékból (**Exit to DOS**)

- **TRACK**:
  Itt választhatjuk ki azt a pályát, amelyiken versenyezni akarunk, de szerkeszthetünk újat is:
  - **Move Tracks**: Új pálya betöltése
  - - **New/Edit Tracks**: Szerkesztés és/vagy javítás
  - **Done**: Vissza a főmenübe

Szerkesztésnél célszerű egeret használni. Itt bal oldalon láthatjuk a beeditált pálya képét, jobb oldalon fent pedig az aktuális pályaelemeket vannak. Az elemcsoportok közül az alattuk lévő fehér kocka tologatásával lehet választani. A pályaelemek alatt lévő ikonok:

- **Horizon**: A játék hátterének a típusa (pl. sivatagi, trópusi)
- **Load**: Korábban elkészített pálya betöltése
- **Save**: A beeditált pálya elmentése
- **Done**: Vissza a főmenübe
- **New**: Új pálya építése (5 fajta terület van)

Először válasszunk egy területet, majd egy hátteret (**Horizon**). Egy **Done**-nal nézzük meg madártávlatból, aztán menjünk vissza a szerkesztőbe. A pályaelemekből válasszuk ki a starthelyet (click rajta), vigyük át a baloldalra, itt még egy click, és elhelyeztük. Nagyon sok pályaelem van, viszont szerkesztés terén nagyok a korlátok. A következő dolgokra kell ügyelnünk:
- Ne csináljunk zsákutcákat (erről majd még később is lesz szó)
- A visszatérő mellékutak ne legyenek a menetiránnyal ellentétes irányúak
- Az ugratóknál az elugró-, ill. visszatérőpillér között csak egy egységnyi hely legyen, továbbá ne csináljunk "átvihetetlen" ugratókat, azaz a pillérek egy szinten legyenek
- Az építőelemek nagy részének van eleje, ill. vége, így pl. a felüljárónál kell fel- ill. lemenőelem. Ugyanez a vonatkozik az ördögkerékre, a dőlt kanyarra és az útszétválásra.
- Ne lepődjünk meg, ha nem tudunk elsőre menni a frissen elkészített pályán. Bizonyára elszúrtunk valamit, és mert a gép nem enged játszani, keressük meg a hibát és javítsuk ki.

(a főmenü folytatódik...)
- **CAR**:
  Fent láthatjuk az aktuális kocsi képét 3D-ben forogni. Baloldalt lent egy gyorsulási grafikon található, tőle jobbra az autó adatai. Innen csak a gyorsulás és a végsebesség lényeges. Megintcsak jobbra szemlélődve egy 5 pontos menü ötlik a szemünkbe:
  - **Done**: Mint az eddigi **Done**-ok
  - **Next**: Következő autó
  - **Last**: Előző autó
  - **Auto/Manual**: A váltó típusa (automata/kézi)
  - **Color**: Az autó színe

- **OPPONENT**:
  Itt állíthatjuk be, hogy kivel szeretnénk versenyezni.
  - **Last**: Előző ellenfél
  - **Next**: Következő ellenfél
  - **Clock**: Ha ezt választjuk, nem lesz ellenfelünk
  - **Car**: Itt az ellenfelünk autóját állíthatjuk be
  - **Done**: Senki nem tudja a választ?!

Nézzük az ellenfeleket:
- *Bernie*: Semmi tapasztalata nincs, ugyanolyan kezdő, mint mi. Először érdemes vele menni néhány kört.
- *Otto*: Ő már erősebb, mint az előbbi, de közel sem nevezhető gyakorlott sofőrnek.
- *Joe*: Nem hajt ész nélkül, cselesen mögénk lopakodik, és ha egy kanyarban eleget teszünk a lendületmegmaradás törvényének, gonoszan elmegy mellettünk.
- *Charry*: Nem túl erős ellenfél.
- *Helen*: A szép szőke hölgy a haladók ideális partnere. Szeret az élre törni, és mikor meg akarjuk előzni, ide-oda kacsázik.
- *Shid*: Az Ász! Nagyon kemény, sportszerűtlen ellenfél. A kanyarokban elénk vág, az ugratóknál pedig igyekszik a falhoz kenni.

(Három évnyi tapasztalat után bizton állíthatjuk, hogy egyikük sem tud vezetni. A dossziéban leírtakkal ellentétben még Shid-nek is rengeteg gyengéje van: pl. lassú szlalomozásnál, és a dőlt kanyarokban. Kár, hogy nincs még nála is erősebb ellenfél...)

Miután kiválasztottuk a nekünk tetsző ellenfelet, irány a pálya (**Let's Drive**). Ilyenkor lép be a védelem az x-edik oldal z-edik pozíciójával... Ha azt töltöttük, amit mondtunk, akkor egy '**Enter**'-rel sikeresen túljutunk a procedúrán, és a kocsiban találjuk magunkat. A műszerfal természetesen típusonként változik. Verseny közben a következő gombok használhatóak:

'**F1**': Szimulátornézet
'**F2**': Helikopterről nézzük a gépet
'**F3**': Ezzel alapállapotban hátulról nézzük a gépet, de bármilyen szemszög beállítható az '**Esc**'-re előbukó menüből
'**F4**': Álló TV-kamerákból szemléljük az eseményeket
'**A**': Kéziváltónál felváltás
'**C**': Nézetváltás
'**D**': Műszerfal ki/bekapcsolása
'**M**': Mouse-szal vezérlés bekapcsolása
'**P**': Pause
'**R**': Visszajátszás közben a kezelőgombok ki/bekapcsolása
'**T**': A nézeteknél ide-oda kapcsolás az ellenfél ill. saját kocsink között
'**Z**': Kéziváltónál visszaváltás
'**Ctrl**'+'**G**': Grafikai fokozat beállítása
'**Ctrl**'+'**J**': Joystick kalibrálás (ez a kalibrálás még rendben lenne, de hogy lehet bekapcsolni joy-t?! Lehet, hogy kimaradt?!)
'**Ctrl**'+'**K**': Keyboardos vezérlésre való visszaállás
'**Ctrl**'+'**M**': Zene ki/bekapcsolása
'**Ctrl**'+'**Q**': Kilépés a programból
'**Ctrl**'+'**S**': Hangok ki/bekapcsolása

A verseny végeztével megnézhetjük versenyzőtársunk ábrázatát. Ha megvert minket, akkor általában egy önelégült mosolyt, ha mi nyertünk, egy durcás képet kaphatunk az áldozatunktól. '**Continue**'-val egy High-Score táblát láthatunk. Ha jó időt mentünk, akkor természetesen feliratkozhatunk.

- **View Eval**: Gyönyörködés az ellenfélben
- **View Replay**: Visszajátszás (ld. később)
- **Drive**: Újra versenyzés - esély a bosszúra
- **Main Menu**: Főmenü

Visszajátszásnál egy videószerűséget látunk. Bizonyára mindenki látott már hasonlót, úgyhogy nem magyarázzuk. Itt is használhatjuk a verseny közben használható billentyűket. A '**Menu**'-re clickelve (ki gondolná?) egy menüt kapunk:

- **Return to Replay**: Vissza a videóhoz
- **Return to Evaluation**: Az ellenfél animált képét szemlélhetjük
- **Re-Start Driving**: Újra versenyzünk
- **Continue Driving**: Az előző versenyt tetszőleges pontról folytathatjuk (ilyenkor persze nem iratkozhatunk fel a **High-Score** táblára...)
- **Load/Save Replay**: **Replay** töltés/mentés.
- **Display options**: Itt a videóval kapcsolatos dolgokat állítgathatjuk (nem létszükséglet, van alapértelmezés)
- **Main Menu**: ???

Mindent összegezve a ***Stunts*** nagyon COOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOL! **(Hol a francban kell ezt elválasztani?! –CoVboy)** A grafika színvonalas, a kezelhetőség nagyon jó (nem úgy, mint a ***Test Drive*** *3*-ban meg egyéb borzalmakban!), az AdLib-os FM hang és zene pedig elképesztően szuper. Kategóriájában ma is magasan a legjobb, egyszóval ki ne hagyd!

Tippek és trükkök a Stunts-hoz

Ebben az alfejezetben, mint az a címből is kiolvasható, tippeket & trükköket közlünk a ***Stunts***-hoz. Azért lett különálló alfejezet, mert egyrészt igen hosszúra sikeredett, másrészt jobban elkülöníthető a leírástól, harmadrészt pedig jelen sorok írója nem egyezik meg a leírás készítőjével. Na de inkább ugorgyunk bele:

- Bizonyára sokan bosszankodtak azon, hogy a pályákra nem lehet zsákutcákat építeni. Több zsákutcát valóban nem lehet, egy (és csak egy) darabot viszont igen! Jópofa, mi? Tessék kipróbálni, működik...
- Ha szlalomelemhez érünk verseny közben, az ügyesebbeknek nem kell kerülgetniük a kis falakat; csak be kell állni pontosan az út közepére, így elférünk közöttük. A program *Shid*, a legkeményebb ellenfél dossziéjában azt írja, hogy neki nincs gyenge pontja; ez szlalomozásnál messze nem igaz! Olyan lassan halad a falak között, hogy kezdők is könnyedén (!) megverhetik, ha a leírt cselt alkalmazzák.
- Pördülésre egyenes útszakaszon nincs biztos receptünk, viszont kanyarok után, ill. ugratás közben a kormányt elfordítva tehetünk 180-360 fokos fordulatokat.
- Az oldalspirálon legegyszerűbben úgy juthatunk át, hogy a jobb oldalfalon maradva ugratunk ki belőle. Ugyanez megjátszható az ördögkeréknél is. Az utóbbinál egyébként, ha valaki még nem jött volna rá, a cső tetején is lehet menni, anélkül, hogy lepottyannánk...
- Ha egymás után teszünk két ellentétes irányú S-kanyart, levághatjuk *(ld. 1. ábra)* - programhibából kifolyólag a kocsi a füvön nem lassul le!
- (Majdnem) átvihetetlen ugratót építhetünk úgy, ha az elugrópillért dombra, a visszatérőpillért pedig völgybe tesszük *(lásd 2. ábra)*. Így, ha gyorsan akarunk átmenni az ugratón, nem fog sikerülni, mert összetörik a kocsi - túlságosan meredek szögben ér földet.
- Van egy módszer a két kerékre állásra, pontosabban ez nem két kerékre állás, de látványban kb. ugyanazt nyújtja. Az útszétválásnál (az útszétválás egy pályaelem - az út két párhuzamos útra válik szét, közöttük egy emelvény van, fákkal) kell "ügyködnünk" - ha pl. jobbra akarunk dőlni, akkor száguldjunk (na ne túl gyorsan!) a szétválás felé úgy, hogy a bal első kerék nekiütközzön a jobb oldali ferde padkának (a pislogó lámpa mellett). A kocsi bal oldali kerekei ezután automatikusan felugranak az emelvényre. Akinek ez magas, az nagyon egyszerűen kipróbálhatja a dolgot: építsen egy olyan pályát, aminek a start utáni első eleme útszétválás. Válassza a **Lamborghini Countach**-ot, majd a verseny kezdetekor lépjen rá a gázra (végig tartsa is lenyomva!), és egész egyszerűen rohanjon neki az útszétválásnak, a kormány eltekerése nélkül...
- Sokakat bosszanthat, hogy a startnál nem tudnak kipörgetett kerekekkel indulni (mivel a váltót nem lehet üresbe tenni, majd a kocsit felpörgetve rajtolni). Van viszont egy sokkal jobb módszer arra, hogy ellenfeleinket lazán elhagyva rajtoljunk, akár egy gyengébb autóval is. Ehhez a startnál azonnal balra kanyarodva (és eközben gázt adva) menjünk neki az ellenfélnek. Ilyenkor három dolog történhet: vagy el tud menni, vagy összetörik az autója, vagy pedig magától megáll velünk együtt. Az utóbbi esetben szerencsénk van, mert meglepve tapasztalhatjuk, hogy kocsink elkezd gyorsulni, anélkül, hogy egy métert is megtenne! Ilyenkor a kormány visszaengedésével (azaz a balranyíl felengedésével) rajtolhatunk annyival, amennyire a leírt módszerrel felgyorsultunk.

- Sokak észrevehették, hogy amikor az autó nagy sebességgel repül neki valamilyen kiálló, éles dolognak, mint a rakéta, száll fel az égbe. A legjobb módszer ennek eléréséhez, ha egy ugratónál lassan haladunk, és emiatt nekiütközünk a "visszatérőpillér" élének (vagy a pillérek közé egy épületet teszünk, és annak megyünk neki). Ilyenkor elképesztő magasságokba kerülhetünk - van, hogy 4*4-es pályaterületet is megszemlélhetünk madártávlatból...
- Nyilván sokakat érdekel az autók végsebességének elérése. A legtöbb autóval sokkal nagyobb sebességet is elérhetünk, mint amennyi az "adatlapra" van írva. Az eredeti sebesség elérése megfelelően megépített pályán lehetséges. A 3. *ábrán* látható a - szerintünk - lehető legideálisabb gyorsulópálya. Ha lassan gyorsuló kocsival van dolgunk (pl. **Corvette ZR1**), akkor a start után rögtön balra fordulva az egyenes irányban levő pályánál kb. 1.5-2-szer hosszabb gyorsulószakaszt kapunk - viszont 3 kanyar van benne, tehát ügyesen kell manőverezni. Az *igazi* végsebességet a kocsi akkor éri el, amikor az utolsó sebességfokozatban, ugratás közben kipörög a kereke. Ebből a sebességből általában meg is őriz valamennyit a földre való visszaérkezés után. Ennek eléréséhez a 3. *ábrán* látható pályán kell változtatni egy kicsit: a gyorsulószakasz(ok) végére iktassunk be egy ugratót.

	A	B
Porsche 962	215 mph (346 km/h)	212 mph (341 km/h)
Lamborghini LM002	126 mph (203 km/h)	124 mph (200 km/h)
Lancia Delta HF	137 mph (220 km/h)	205 mph (330 km/h)
Jaguar XJR 9	215 mph (346 km/h)	212 mph (341 km/h)
Ferrari GTO	190 mph (306 km/h)	236 mph (380 km/h)
Lamborghini C.	183 mph (295 km/h)	213 mph (343 km/h)
Audi Quattro	145 mph (233 km/h)	213 mph (343 km/h)
Acura NSX	165 mph (266 km/h)	203 mph (327 km/h)
Corvette ZR1	172 mph (277 km/h)	243 mph (391 km/h)
Porsche March	230 mph (370 km/h)	245 mph (394 km/h)
Porsche Carrera 4	161 mph (259 km/h)	178 mph (286 km/h)

A: Gyári adat
C: Mért végsebesség

-Dőlt kanyarokban a **Porsche 962**, a **Porsche Carrera 4**, a **Lamborghini LM002**, a **Jaguar XJR 9**, az **Audi Quattro**, az **Acura NSX** és a **Porsche March** autók viselkednek a legjobban. A maximális sebesség nagyon nehezen érhető el a **Ferrari GTO**, **Lamborghini Countach** és a **Corvette ZR1** kocsikkal (mert lassan gyorsulnak, és kormányozhatatlanok). Az **Acura NSX** és a **Porsche March** még más meglepetést is tartogat a számunkra: ugyanis mikor elérik végsebességüket (a 203 ill. 245 mph-t), a gázt nyomvatartva a füvön nem lassulnak le! Ez főleg a **Porsche March**-nál veszélyes; amikor elérjük a közel 400 km/h-s (!) sebességet, a kocsi mozgása labilissá válik, össze-vissza billeg, és nem ritkán fölrepül (!) a levegőbe. Ezzel az elképesztő sebességgel egész hegyeket is átrepülhetjük, ha szerencsénk van. Ami az egészben a legnagyobb poén, hogy a **Porsche March**-csal jó kormányozhatósága miatt ilyen sebességgel is be lehet venni a dőlt kanyarokat, szóval ha ilyen kanyarokkal teli pályát építettünk, akkor végig is lehet rajta menni 245 mph-val... Az **Acura NSX**-nél viszont nagyon kell vigyáznunk arra, hogy ne forgassuk el túlságosan hirtelen a kormányt, mert csúszáskor hajlamos megállni, méghozzá egy pillanat alatt. Érdekesség, hogy elérhetünk akár 254 mph-t is - csak nem ezzel a módszerrel! Ha nagyon lassan nekimegyünk egy ellenfelünk égő kocsijának, akkor szédületes sebességgel elpattanunk róla - ehhez persze építenünk kell egy halálpályát versenytársunk számára, amin biztos összetöri magát.

Ennyit a trükkökről, ami egy játékhoz nem is kevés. Szerintünk több nincs a ***Stunts***-hoz, ha valaki mégis talál, azt várjuk szeretettel a *PC-s játékok* 3-ba...

Test Drive 3 Scenario

Neeeeem, neeem. Természetesen nem a "jó öreg" (4 éves!) ***Test Drive 3*** ismertetőjével akarjuk égetni magunkat, azt nyilván senkinek sem kell bemutatni. Csak időközben, 1991-ben megjelent egy bővítés, ún. "scenario". Akkor hát lássuk, mit is tud ez:

A bővítés két új autót, és egy új, öt tagból álló pályacsoportot ad. Az új autók sajnos meglehetősen lomhák, lényegesen kevesebbet nyújtanak, mint az eredeti játékban szereplő kocsik. Viszonyításképpen az adatok:

	erő	gyorsulás	végsebesség
Chevrolet Cerv III	650 LE	3.9 sec	225 mph (362.1 km/h)
Lamborghini Diablo	485 LE	4.1 sec	202 mph (325.1 km/h)
Mythos Pininfarina	380 LE	6.2 sec	180 mph (289.7 km/h)
Acura NSX	270 LE	5.6 sec	168 mph (270.4 km/h)
Dodge Stealth	300 LE	5.1 sec	160 mph (257.5 km/h)

Az ***ACCOLADE*** igyekezett minden elképzelhető marhaságot bezsúfolni a bővítésbe, hogy újra népszerűvé tegye az időközben a rossz kezelhetősége miatt ódonná vált ***Test Drive 3***-at. Ez főleg a pályákon lévő új objektumokon mutatkozik meg. Pl. a régi mellé egy újfajta híd került a játékba (ez jó), nem beszélve az oda nem tartozó objektumokról (ez először jó, aztán már bosszantó). Ilyen pl. a második pályán a fejünk felett elhúzó X-Wing (!) meg utasszállító repülőgép, ami tartós csodálkozásra készteti az embert - amíg rá nem jön, hogy milyen primitíven lett megoldva a dolog (mondjuk ez nem sokakat fog zavarni). Ugyanis apró szépséghiba pl. az egyébként nagyon jól megrajzolt repülőgép esetében, hogy ha megkeressük a kifutópályát, ahol a gépek sorban szállnak fel, és beállunk eléjük, akkor addig állnak a levegőben (!!!), amíg nem megyünk arrébb.
A fő probléma azonban az, hogy a játék közben ideiglenesen gyakran eltűnik az út - ez az eredeti programban is előfordult, de ott csak nagyon ritkán. Ennek az az oka, hogy a program a játékteret négyzetekre osztja fel (ez egyébként a legtöbb vektorgrafikás autószimulátornál így van, pl.: ***Stunts***, ***Vette!***, ***Hard Drivin' 1-3***, ***Stunt Driver***), és néha elfelejt megjelentetni egyes négyzeteket.
Nyilván sokan vannak, akik bosszankodtak, hogy nem tudják egyszerre használni a régi és új autókat ill. pályákat, így pl. nem lehet az új autókkal a régi pályákon menni, és fordítva. Ennek kiküszöbölésére azonban kínálkozik egy megoldás, amihez a bővítés a következő file-jai kellenek (és csak ezek!):
CCNSX.DAT, CCNSX.LST, CCNSX.POB, CSTEL.DAT, CSTEL.LST, CSTEL.POB, SCENE02.DAT, SCENE02.LST

Ezeket mind másoljuk be az eredeti TD3 könyvtárába. Az eleve meglévő PLAYDISK.DAT-ról csináljunk valamilyen backupot, mert DISKEDIT-tel bele fogunk nyúlkálni az eredetibe:
- A 0-16. offset-en a PLAYDISK neve van (ezt átírhajtuk, ha akarjuk, csak semmi értelme). A 18-22., 24-28., és a 30-34. offset-en az autókhoz tartozó fájlok nevei találhatóak. Ez a PLAYDISK.DAT egyszerre három és csak három autót tud kezelni (a bővítéslemezen van egy másik PLAYDISK.DAT, az egyszerre kettőt és csak kettőt tud) - tehát három kocsi nevét kell oda beírunk. Ezek a következők lehetnek:

'CCERV': **Chevrolet Cerv III** (régi)
'CDIAB': **Lamborghini Diablo** (régi)
'CMYTH': **Mythos Pininfarina** (régi)
'CCNSX': **Acura NSX** (új)
'CSTEL': **Dodge Stealth** (új)

Ezután jöhet a pályacsoport beállítása, aminek neve a 102. byte-on van. Ha a régin akarunk versenyezni, akkor 'SCENE01'-et írjunk ide, ha az újon, értelemszerűen 'SCENE02'-t. Ezek után már játszhatunk is a saját igényeinknek megfelelően kialakított összeállítással.

Az .LST fájlok 0. offset-jén találhatóak az autó nevei. Ezeket is át lehet írni. Például, ha ez valakit érdekel, a **Chevrolet Cerv III** autó egy korábbi (csekély 37 évvel ezelőtti, de külsőleg meglepően hasonló) típusából alakították ki a Knight Rider 2000 című sorozat KITT-jét.
Nyilván sokakat érdekel, hogy hol találhatóak a repülőgépek meg az X-Wing. A második pályán induljunk el egyenesen, egy idő után szétválik az út. Miután elhagytunk négy hidat, térjünk le jobbra, és füvön menve megtalálhatjuk a kifutópályát. Az eredeti, bővítés nélküli ***TD3***-ban is találhatunk egy érdekességet: a starttól egyenesen menve forduljunk le jobbra az első jobboldalon látható hegy előtt - egy körpályát találhatunk ott, amin egy kiskocsi (netán egy **Fiat Uno**?) gyakorol szorgalmasan.

Na, akkor ennyit a ***Test Drive 3*** bővítéséről. Lehet, hogy egy kissé durván leszóltuk - mindegy. Azért nem rossz, aki új autókra és pályákra kíváncsi, az nem fog (nagyot) csalódni.

Vette!

A ***Vette!***-t 1989-ben adta ki a ***Spectrum Holobyte***. Érdekessége, hogy az egyetlen városban (ez a város egyébként **San Francisco**) játszódó PC-s autószimulátor. A grafikáról nem sok jót lehet elmondani: EGA, és abból is a rosszabbik fajta - bár az intro nagyfelbontású. A hang viszont tényleg, 100%-ig rossz - és a program nem támogat hangkártyát! Az intro (inkább címképernyő...) után választanunk kell különböző típusú **Corvette**-k közül:

	max. seb.	gyorsulás	váltó
Stock (normál)	154 mph (248 km/h)	4.4 sec	4 seb.
ZR1 (sportváltozat)	180 mph (290 km/h)	4.2 sec	6 seb.
Twin Turbo (ikerturbós)	191 mph (307 km/h)	4.4 sec	6 seb.
Sledgehammer (luxus)	255 mph (410 km/h)	4.2 sec	5 seb.

Ezután a nehézségi fokot kell beállítanunk (megjegyzendő, hogy a nehézségi fok nem befolyásolja ellenfelünk tudását):
- **Trainee**: Csak gyakorlás, a kocsi nem rongálódik meg, nem kell betartanunk a közlekedési szabályokat
- **Rookie**: Ez a standard, a kocsi rongálódhat, a rendőr elkaphat
- **Pro**: Nehéz, bármi hibát vétünk, rögtön megvan az eredménye, pl. ütközések után a kormány félrehord - a rendőrök pedig a legkisebb szabálytalanság esetén is ránkakaszkodnak

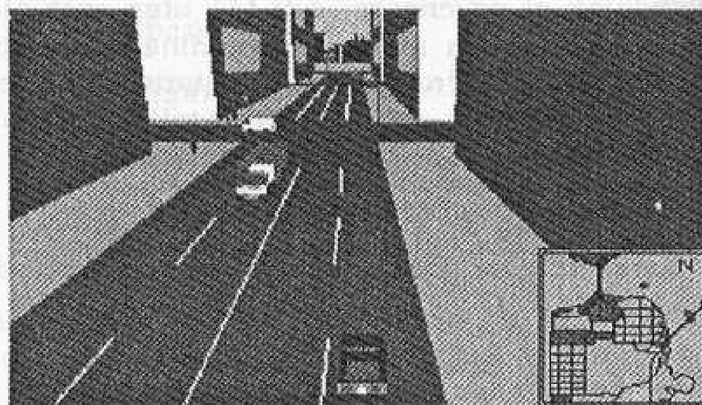
Ellenfelünk négy autó sofőrje közül lehet valamelyik:

	max. seb.	gyorsulás (0...60 mph)
Porsche 968	165 mph (266 km/h)	5.7 sec
Lamborghini Countach	179 mph (288 km/h)	4.7 sec
Ferrari Testarossa	181 mph (291 km/h)	5.4 sec
Ferrari F40	201 mph (323 km/h)	3.5 sec

(Ebben a fejezetben egy csomó autótípus több leírásban is szerepelt, és eddig mindenütt más-más volt a végsebességük. Miféle marhaság ez?! - CoVboy)

(Ha az ellenfél nyer, csípős megjegyzéseket tesz, pl. *"Úgy emlékszem azt mondtad, hogy a* ***Corvette****-k gyorsak..."*.)





Ezután pedig a távot kell kiválasztanunk, a föl-le nyilak segítségével.

1. táv (**San Francisco**-i állatkert - **Vista Point**)
- **San Francisco**-i állatkert
  Induláskor rögtön forduljunk el jobbra, innen menjünk tovább egyenesen, az emelkedő után találjuk meg a célt. Jelentősen lerövidíthetjük azonban a távot, ha az első jobboldali szélmalom előtti mellékutcán elfordulunk jobbra, és onnan fordulunk rá az autópályára a zöld kapun keresztül.
- Autópálya
- **Golden Gate** híd
- **Vista Point**

2. táv (**Vista Point** - **Bay** híd)
- **Vista Point**
- **Golden Gate** híd
- Autópálya
- **San Francisco** belvárosa
  A belvárosban a tájékozódás meglehetősen nehéz. A program két helyen tehet le:
  - Baloldalt víz van
    Menjünk egyenesen, az utolsó mellékutcán térjünk le jobbra, majd menjünk addig, amíg meg nem látunk jobboldalt egy szürke piramist. Közvetlenül előtte forduljunk be balra, és menjünk tovább, amíg meg nem pillantjuk jobbra a célt.

- Mindkét oldalt épületek vannak
  Menjünk nyílegyenesen. Az emelkedő után az út véget ér, viszont átvághatunk a pont szemben levő barna ösvényen (ami eredetileg gyalogosok részére van fenntartva), és lemenve dombról tovább folytathatjuk utunkat szintén egyenesen. Az út vége előtt térjünk le jobbra az útra merőleges(!) mellékutcán. Itt menjünk tovább addig, amíg baloldalt meg nem pillantjuk a célt.

- Autópálya
- **Bay** híd

3. táv (**Bay** híd - **San Francisco**-i állatkert)
- **Bay** híd
- Autópálya (nagyon hosszú)
- **San Francisco**-i állatkert

4. táv (teljes kör: **San Francisco**-i állatkert - és ugyanide vissza)
- **San Francisco**-i állatkert (leírása az 1. távnál található)
- Autópálya
- **Golden Gate** híd
- **Vista Point**
  Ezt elérve vissza kell fordulni!
- **Golden Gate** híd
- Autópálya
- **San Francisco** belvárosa (leírása a 2. távnál található)
- Autópálya
- **Bay** híd
  A célt elérve vissza kell fordulni!
- **Bay** híd
- Autópálya (nagyon hosszú)
- **San Francisco**-i állatkert
  Itt egyenesen kell haladni a célig (ez a cél egyébként a kiindulási pont).

Természetesen az egyszerűbb szakaszokra (**Vista Point**, hidak, stb.) nem tértünk ki külön.
Ha nem közlekedünk szabályosan, elkaphat a rendőr. Ilyenkor különböző mentségeket találhatunk ki:
One more ticket...: Ha most megbüntet, betiltják a jogosítványomat
My spouse is...: A feleségem beteg, és sürgősen hazahívtak
My accelerator was...: Beragadt a gázpedál **(Jaj de gyenge...)**
I have been...: Otthonról sürgős hívást kaptam
I was going...: A forgalom magával ragadott
Sorry, but I needed...: Sürgősen keresnem kellett egy mellékhelységet
I am late for...: Nem akartam elkésni a fiam születésnapi bulijáról
I am test driving this...: Csak tesztelem a kocsit

Az irányítás:
'**kurzorbillentyűk**': Az autó irányítása
'+','-': Váltás fel/le
'**1**', '**2**', '**3**', '**4**' (,'**5**' (,'**6**')): Szintén váltás
'**A**': Automata váltó ki/be
'**C**': Aktuális sebesség tartása ki/be
'**R**': Hátramenet

'**1**': Motor be
'**0**': Motor ki
'**P**': Pause
'**S**': Hang ki/be
'**E**': Motorhang ki/be
'**B**': Magas grafikai fokozat ki/bekapcsolása (286-oson melegen ajánlott)
'**D**': Sérülések ábrázolása
'**H**': Térkép (tájékozódásra ajánlott, de megjegyzendő, hogy a fekete vonalak NEM az utakat jelölik, hanem a városrészek határait - ezenkívül pedig a játékban kicsit mások az arányok: ezt azonnal észrevesszük, ha a térkép alapján kezdünk el vezetni)
'**F2**': Kinézés előre
'**F1**', '**F3**': Kinézés balra, jobbra
'**F4**': Hátulnézet ('***Outrun***'-szemszög)
'**F5**': Műszerfal ki/be
'**F6**': Visszapillantó ki/be
'**F7**', '**F8**': Fel/le nézés mértéke
'**F9**', '**F10**': Nézőszög állítása
'**Esc**': Főmenü (kilépés a DOS-ba, vissza a garázsba, modemes/soros kapcsolat létrehozása, stb.)

Profiknak érdekes kihívás lehet, ha
- **Stock** esetén a **Porsche 968**-cal állnak ki,
- **ZR1** esetén a **Ferrari Testarossa**-val,
- **Twin Turbo** esetén pedig a **Ferrari F40**-nel - bár ez pl. az első távon elég lehetetlen... pl. a mi rekordunk 03:06:19 (természetesen a **Twin Turbo**-val, nem a **Sledgehammer**-rel), de az **F40**-es pilóta erre jó 6 másodpercet ráver.

Tippek és trükkök pár autószimulátorhoz

Az autószimulátor téma - egyelőre nem végleges - lezárása alkalmából íme néhány tipp pár autószimulátorhoz, amik még egyik kiadványunkban sem kaptak helyet:

Carnage *(Amiga, PC, C64)*
Egy trükk: ha egyedül játszunk, és mégis a két játékos üzemmódot kapcsoljuk be, akkor a versenynél a PLAYER 2 mögötti autó nem tud elindulni.

Fire and Forget *(PC)*
FIRE.EXE<50240>:
7624,00[01] (Kód)
10272,00[01] (Életek)
13402,00[01] (Életek)

Grand Prix Circuit *(Amiga, PC, C64)*
Állítsunk be kézi váltót, majd maximum sebességnél váltsunk párat vissza. Ezzel a módszerrel elért rekordsebességünk 256 mph!

Lombard Rally *(PC)*
A savegame.SAV 6-7. byte-ja: pénz (itt a 7. byte a Hi-byte!)

OutRun *(PC)*
OUTRUN.EXE<85568>:
17489,00[01] (Idő)

Stunt Driver *(PC)*
A kocsi eredeti végsebessége ugyebár 125 mph, de akár 140-et is elérhetünk a következő módszerrel: mikor úgy 40 felett van sebességünk, tegyük üresbe a váltót a '**W**' billentyű segítségével - a kocsi 140 mph-ra gyorsul. Ugyanezt megtehetjük rükvercben - és ott ráadásul a kocsi fel sem tud borulni! A másik trükk, hogy a keypad-on az '**5**'-ös billentyű, akárhányszor megnyomjuk, az út közepére tesz vissza. Ha folyamatosan nyomva tartjuk, és legfeljebb a balra-jobbra nyilakat használjuk vele egyidejűleg, 125 mph-val is könnyen bevehetjük a kanyarokat.

Stunts *(PC)*
A leírásban volt "pár" tipp, de sebaj, itt van még egy, viszont egészen más jellegű:
Az OPP?.RES fájlokban a 426. offset-en kezdődnek ellenfeleink adatai és szövegei, a CAR????.RES fájlokban pedig a 814. offset-től írhatóak át az autók paraméterei (át lehet érni a végsebességüket a valódira, amit a tippeknél közöltünk).

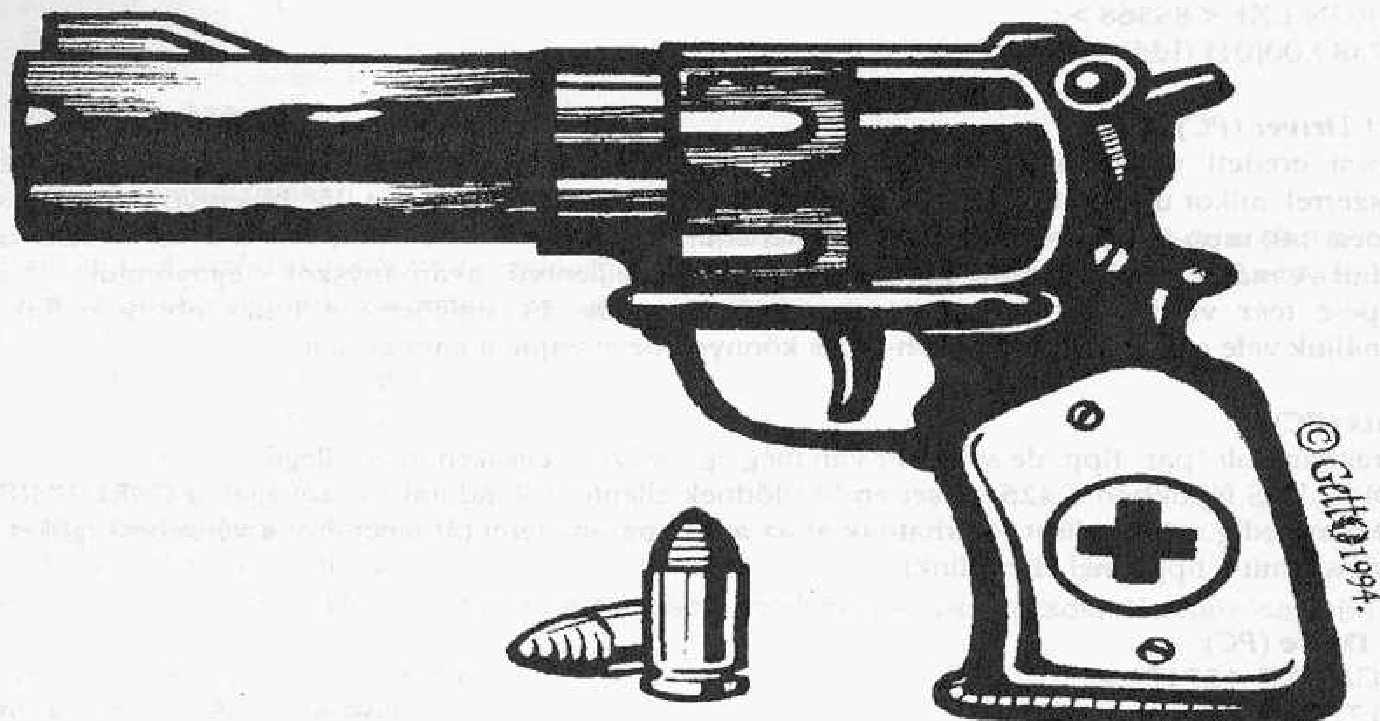
Test Drive *(PC)*
TDCGA.EXE<57472>:
8171,EB[75] (Életek - CGA)
TDEGA.EXE<66517>:
8391,EB[75] (Életek - EGA)

Test Drive 2. *(PC)*
TD2CGA.EXE:
35439,EB04[FF0E] (Életek - CGA)
TD2EGA.EXE:
35479,EB04[FF0E] (Életek - EGA)

Test Drive 3. *(PC)*
Ld. leírás

Hát akkor egyelőre ENNYI!-t az autószimulátorokról. Ha az áttekintéseket nem vesszük figyelembe, ez a fejezet minden bizonnyal tartalmasabb volt, mint amit a *PC-s játékok 2*-ben közöltünk. Ennek ellenére folyt. köv. a tavasszal megjelenő *PC-s játékok 3*-ban...

ELSŐSEGÉLY



Mindenekelőtt a Thx lista. Köszönet illeti a következőket, a beküldött tippekért:

Balázs Ádám, Érdliget
Balogh Gábor, Maroslele
Bánfalvi Zoltán, Hajdúböszörmény
Bánhegyi Gábor, Budapest
Barta Roland, Eger
Batáry Gergely, Tótszerdahely
Bérczi Gábor, Zákányszék
Birkás László, Bonyhád
Csepeli Zoltán, (Csepel ?)
Gellér Sándor, Szekszárd
Gyulai Gábot, Budapest
Harsányi Zoltán, Debrecen
Kajtár Ferenc, Dunasziget
Kozma Zoltán, Dunaújváros
Kozma Zsolt (KoZso), Diósd
Liktor János, Bélapátfalva
Lukács Gyula, Kazincbarcika
Magyar Csaba, Diósjenő
Matalik Krisztián, Gyöngyöspata
Mátrai István, Dombóvár
Mészáros Péter, Tokod
Móczár Rudolf, Tokod
Német Tamás, Százhalombatta
Neszvecskó Tamás, Budapest
Palugyai István, Rúzsa **(Most kinek a rúzsa? — CoVboy)**
Panker Ádám, Budapest
Prajda Thomas, Cserszegtomaj
Rozgonyi Márton, Pécs
Sánta Csaba, Karcag
Szamos Márton, Nyíregyháza
Szuchony István, Dunasziget
Szwedo Albert (Shadow CAX), Kispest
Telek Zoltán, Kistokaj
Ternák Sándor, Fegyvernek
Ternák Zsolt, Fegyvernek
Török Gyula, Veresegyház
Udvarhelyi László, Szentendre
Vadas Ádám, Budakeszi
Zsigri Ödön, Dunaújváros

THE AMAZING SPIDERMAN *(AMIGA)*

A Highscore táblába kéretik beírni: GENERIC. A HELP-pel feltölthetjük az energiánkat.

A NIGHTMARE ON ELM STREET *(PC)*

A kimentett állásban:
$2DC-$2DD — batteries
$2DA-$2DB — ammo
$2DE-$2DF — gold coins

ARNIE 2 *(C64)*

Az '1'-es billentyű pályát vált, a '—'-ra pedig jön az ENDSEQ.

ART OF CHINA *(C64)*

Tippek:
— Menjünk be a rendőrségre. Beszéljünk a rendőrrel, akinek nagy a problémája, mert nem tudja, mennyi az idő...
— A raktárban próbáljuk ki az OPEN BARELL parancsot...

BAT *(C64)*

Menjünk a játékterembe, és játsszunk a jobboldali játékkal, majd hagyjuk abba, és keressünk (SEARCH...). Egy halom tárgyra lelünk, pl. összes pajzs, fegyver, töltény, étel, gyógyszerfajta, 2 kulcs, egyik a szállodai szobánké, hologram, drag vezetői engedély, XIFO tagsági kártya, és még sok érdekes dolog. És ezeket annyiszor vesszük fel, ahányszor csak akarjuk!

BATTLE COMMAND *(C64)*

Rosszul jelent meg. A helyes kódok:
2: u3o69g4q b o
4: o9218o5q b 8
7: ori 5 c253pc
Néhány megjegyzés: "*5 = rakéta jelző...*": majdnem. A helit lehet vele hívni.
"*10 = ez itt úgy tűnik csak dísz...*": Egyértelmű, hogy nem az. A messzelátó nagyítását lehet (B,R-key) vele beállítani (2x,4x,8x) stb...

BATTLE ISLAND *(C64)*

Cartridge módosítások:
poke 64090,173 (örökélet)

BRIAN THE LION *(AMIGA)*

(Mik nem derülnek ki erről a Bryan-ről — DoT)
A pályakódok:
/uBEgvaqV1
1bL7vgqaGP
93rj/MZXYz
Ui8*V7pSXu
a6fYvgqaGc
FLLj/MZXYz
4Bf0V7pSXO
QNI85HuSXX
gVdfKgqaGd
gVdfKgqaGl
d*UDQpCqVx
gVdfKOKaGU
gVdfKOKaGd
p687vgqaGR
p687vgqaGF
d*UDQpCqVZ

BUBBA AND STIX *(AMIGA)*

A 2. pálya kódja:
5CMJB?S?16
?J3!O671LF

BUNDESLIGA MANAGER V1.2. *(C64)*

Cartridge módosítások:
készpénz: $a885 $b5bb
adósság: $a88d $b827

BUNDESLIGA MANAGER 2 *(C64)*

Tippek a játékhoz:
— 4 csapattal érdemes játszani.
— Az elején linkeskedjünk el egy-két bajnokságot 3 csapattal. Ahol összegyűlik kb. 4 millió, oda vegyük meg az ászokat, akiket már összegyűjtöttünk a maradék 1 csapatba.
— Linkeskedésnél jobban jön a pénz, ha a stadiont fokozatosan kibővítjuk 50000-re.
— Kölcsönt ne nagyon vegyünk fel, csak ráfizethetünk.
— Ha a játékosok kezdenek gyengülni, akkor Trainslager.
— Kupameccsen emeljük a jegyárat, mert több néző várható.
— A játékost nem kötelező azon a poszton játszatni, ami a szerepükre. Pl. egy védő lehet támadó is.
— Ha az adósság eléri a 90000 DM-et, akkor stadiont bővíthetünk.

CARD SHARK POKER *(C64)*

Cartridge módosítások:
készpénz: $004b
1 ellenfél: $004d
2 ellenfél: $004f
3 ellenfél: $0051

CASTLE KINGDOM *(C64)*

POKE 34789,173: POKE 51797,173 — örökélet

CONQUESTADOR *(C64)*

Cartridge módosítások:
pénz 1.:
pl.1.= $0380
pl.2.= $0390
pl.3.= $03a0
pl.4.= $03b0
pénz 2.: pl.1-4= $0340
kaja(v.g.): $0342

COSMIC SPACEHEAD *(AMIGA)*

Az első kód: CVZ3 TEEA FEWI O3IA MSGG

COVER GIRL STRIP POKER *(C64)*

$36FC-$3700 — a csaj pénze számjegyenként, ha az első számjegy 09, akkor negatív, de ezt a gép nem jelzi ki.
$3510-$3514 — a tét számjegyenként.

CREATURES 2 *(C64)*

— A Torture 2-n tegyük a következőket: Miután belöktük a hólabdakreáló gépbe, várjuk meg, míg leesik (persze kerülgessük a Halálos Hógolyóst), és agyonnyomja a Lila Trutymót. Ezután gyorsan essünk bele a gépbe, és ismét gyorsan menjünk folyamatosan JOBBRA. Egy négyképernyős bonuspályára jutottunk. (Azért kell gyorsan cselekedni, mert mikor a kő szétnyomja a Trutymót, a gép hamarosan kiírja a szokásos WELL DONE... szöveget) Itt a labdacsokat kell összeszedni, de csak azt, amelyik igent bólogat. Amelyik nem-et, ahhoz ne érjünk hozzá, mert akkor vége a gyűjtögetésnek.
— A pattogtatós pályákon egyszerre két Clyde-ot is lehet vinni, csak mikor az elsőt ledobja a szadista, pattogtassuk a kezdeti helyen egyhelyben és várjuk meg, míg ledobja a másodikat. Ezután már csak el kell indulni velük. Nem kell félni, a szadista nem megy el egy harmadikért.
— A Torture 5 befejezése a következő: Miután megetettük a madarat (Yum, yum food), és felrepültünk vele, ugráljunk fel, egészen addig, amíg egy vonalba nem kerülünk a fent repkedő kísértettel. Ekkor elindul felénk, s szorgalmasan lövöldözni kezd. Ugráljuk át a lövéseit, és mikor már úgy érezzük, hogy nagyon közel van hozzánk, essünk le. Mikor a szellem leér, összekever minket a kis Mr Can't hurt me-vel, és elijeszti. Szabad az út befelé, már csak annyi dolgunk maradt, hogy egy kis tűzzel kipörköljük a talajt a fenti sárkány alól. Ekkor leesik és kinyírja a

futószalagost. Csak arra vigyázzunk, hogy ha leesik, lehetőleg ne legyünk alatta.

THE CRYPT *(C64)*

A 2. kőkockát is fel lehet venni: menjünk a 2. kőkockára, váltsunk csúszásra (C), lépjünk előre kettőt, álljunk fel, s most már fel tudjuk venni.

CURSE OF THE AZURE BONDS *(C64)*

Ha a **POOL OF RADIANCE**-ből akarunk áthozni karaktereket, a játék lefagy. A probléma orvoslása: Töltsük be az állást pl. a DISK-DEMON-ba, és a karakterek nevei előtti "a"-kat írjuk át "b"-re. Így ha betöltjük az állást, a karaktereket **Add**-ra "használhatjuk". Megmarad minden tárgyuk, és az összes tulajdonságuk nulla lesz. Hihi. Ebbe sem kell belenyugodni, a karakterek adatai a memóriában $4F00-tól vannak. A karakterek nevének első betűje utáni 20. byte-on kezdődnek az alaptulajdonságok. Szerényebbek ide beírnak $2F-et, minek hatására -50-es AC-t kapnak.

DARK SUN *(PC)*

A gejzírnél a feladat az, hogy nyolc darab kővel le kell fedni a gejzír mellett a nyolc kisebb gejzírt (nem árt messzebb állni a középsőtől), ekkor a nagy gejzírből kirobban egy meteordarab, amiből ki lehet kovácsolni egy MACE+1-et. A csákányt használva a buborékokon drágaköveket lehet szerezni. Az utolsó csata megnyerhető veszteség nélkül is. Az alatt a pár másodperc alatt, amíg a program vár, nyomjunk el egy **Wall of Force**-ot (vigyázzunk, meg ne törjön a bokornád, mert ott be tudnak jönni) északról délkeletre. Még egy **Summon Jusects** vagy mi oda, ahova a mágusok fognak majd felállni, ezek után egy vámpírkarddal felszerelt level 9-es gladiátor -10 körüli AC-vel talán elég lesz az őrök leverésére. Persze a **Wall of Force** déli bejáratát nem árt pár tűzfallal védeni, meg klasszakat lehet fireballozni.

THE DETECTIVE GAME *(C64)*

Tippek:

— A könyvtárban keressük a "101 Detective stories" című könyvet. Ezt nyissuk ki, és megtaláljuk az egyik bizonyítékot, egy másolatot a végrendeletről.

— A kép mögött lévő széfet a következő kóddal lehet nyitni: 210319, ami a halott professzor születési dátuma, és a konyhában lévő hamutálon található. A széfben a végrendelet van, ami +1 bizonyíték.

— Valahol található a házról egy térkép, amin egy titkos alagút, és egy mégtitkosabb szoba van.

DIAMENTY *(C64)*

A kódok:

1: —
2: flwdhii
3: omtfjuy
4: inagkyr
5: ubshltw
6: yvdjmra
7: tcfkned
8: rxglbwg
9: ezhmvtj
10: wajncal
11: tikbxsn
12: awlvzdv
13: ssmcafx
14: ddnxtga
15: febzwhw
16: grvasjd
17: mfctdkr
18: jgxwell
19: ktzsrmn
20: lyadfnv
21: mhtegbx
22: njwrtva
23: busfycw
24: vadghxd
25: cbetjzk
26: xcryuag
27: zdfhatt
28: aegjbwj
29: tftucsa
30: wgtaddc
31: shhbeee

32: dijcfrg
33: ejudgfi
34: rkaehgg
35: gmcgjyj
36: tndhkha
37: yoeiljc
38: hpfjmue
39: jrgknag
40: urmlobi
41: asimpck
42: btjnrom
43: cukoreo
44: dulpsfr
45: ewmrtgs
46: fxnrumu
47: gyosviw
48: hzdtwjy
49: ieruxkk
50: jnrvylm

DIRTY (C64)

Tippek:

- Ha bejutottunk a házba, menjünk a 2. emeletre (miután megvan a lightblub), 2.ajtó (OPEN DOOR). Egy sötét szobában találjuk magunkat (talán világosságot kellene csinálni). USE LIGHTBLUB, és lőn világosság. Ezután menjünk az asztalhoz, és vegyük fel az üveget.
- Menjünk a lakófolyosóra, 1. ajtó, használjuk a kést az ajtón és már szabad is az út. Menjünk be: egy kamrába jutunk. Menjünk a dobozhoz, és nyissuk ki a kulccsal. A dobozban találunk egy üveget és egy videokazettát.
- Ha meglátogatjuk a 2. folyosón a 2. ajtót, felvehetünk egy tűzoltókészüléket.
- Ha felmegyünk a mosdóba, és kinyitjuk a csapot, majd használjuk az üveget, birtokosai leszünk egy valamilyen italnak.

DRAGON STRIKE (C64)

Billentyű	**Hatás**
A	gyorsít
S	lassít
1	lovas gyógyítása
2	sárkány gyógyítása
?	kenőcsök száma
—	I-O menü

ELF (AMIGA)

Az első pályán rohanás fel a bölcshöz, és a **TALK**-menüben kell beírni, hogy CHEAT.

ELITE (C64)

POKE 30642,101 — próbáljátok ki

THE EXAMINATION (C64)

A harmadik próbán, amikor valaki a nevünket kérdezi az X-szel jelölt helyen, a válasz: CENDORAS.

F-19 STEALTH FIGHTER (PC)

A kimentett állás (ROSTER.FIL) boncolgatása (az offsetek a nevek kezdeteitől számítanak). Kapcsos zárójelben az ajánlott érték.

Hol	**Mi**
30	rang [06]
32	PH (kitüntetés) [01]
34	AM (kitüntetés) [8F]
36	DFC (kitüntetés) [15]
38	SS (kitüntetés) [FF]
40	AFC (kitüntetés) [15]
42	CMOH (kitüntetés) [01]
48-51	pontszám
53-53	missions
76	állapot: 00-él, 02-hulla

FELIX (PC)

A pályakódok:

1	FELIX
2	MUSIC
3	EMERALD
4	MAGIC
5	HEADACHE
6	ORANGE
7	PANTHER
8	PORSCHE
9	DUNGEON
10	PARADISE

FLASHBACK *(AMIGA)*

Újabb kódok:

FIRE
BURN
EGGS
GURT
CHIP
TREE
BOLD

FOOTBALL MANAGER 3. *(C64)*

Cartridge módosítás:
készpénz: $0091 $7272 $7276

FORT APOCALYPSE *(C64)*

Cartridge módosítások:
poke 36366,0: poke 36339,53: poke 31887,50: poke 34535,24
(örökélet)

FRED'S BACK II *(C64)*

Ha megnyomjuk játék közben a **SPACE**-t, egy lassítási funkciót kapunk, ami a nehezebb pályákon óriási segítség. Persze az idő így is normálisan telik.

FRENZY *(C64)*

Cartridge módosítás:
sérth.= poke 5573,173

GANGSTER *(C64)*

Cartridge módosítások:
poke 53264,126: 5374,44: 5989,58: 3574,44

GOBLIIINS *(PC)*

21. pálya:
Az előző pályán felvett csúzlival lőjük le a banánokat. A mögötte lévő kapcsolót a boxolóssal kapcsoljuk át, és az így megjelenő cethalra mindhármukat vigyük rá.

22. pálya:
A madárcsontváz jobb lábánál lévő lapos követ varázsoljuk meg. A bal oldali kötelet, ami a varázslónál lóg, lőjük meg a csúzlival, és vegyük fel, utána kössük a kötelet a madár jobb szárnyára, vegyük fel a zsákot és tegyük a csontváz farka alá. Vegyük fel újra a csúzlit, és lőjük meg a varázslót, szabadítsuk ki a felvevőt a varázslóval, utána a varázslót a boxolóval. Ezután lőjük le a kötélről a boxolóst, végül varázsoljuk meg a pókot. Miután beesett a zsákba, gyorsan vegyük fel azt, és használjuk. Ezzel vége is a játéknak.

GRAEME SOUNNESS SOCCER MANAGER *(C64)*

Cartridge módosítás:
pénz: $0098-$009b

GRAND PRIX CIRCUIT *(C64)*

Nem mindegy, hogy az egyes pályákon milyen versenyautóval megyünk. A Williams-Renault a Német, Kanadai, Olasz és Japán pályákoz a leggyorsabb. A Ferrari a Brazil, Monaco-i, Detroit-i, és a Brit pályákon jeleskedik. A McLaren mindenütt a leglassabb.
A körrekordok a 01-es track-ben vannak, ezeket sima lemezmonitorral át lehet írni.

HEART OF AFRICA *(C64)*

Cartridge módosítások:
pénz: $91dd
kaja: $8e1d
ajándék: $9377
évszám: $8e21-8e22 (1890= 62 07)

HERO'S QUEST *(PC)*

A titkos bejárat ott van az antwerpes helyszínen. Ha az ötödik nap délben (MIDDAY) kimegyünk a "sportpályára", oldalról, két lamert látunk (Az egyikük már ismerős) amint disket cserélnek. A

felirata: Mortal Kombat. Várjuk meg, amíg Bruno eltűnik, és gyorsan vissza-fel, különben egy tőrrel lennénk gazdagabbak. Miután Brutus észrevesz, ránkront. Miután felmutattuk neki a C nyelves diszkünket, úgy dönt, hogy meghal. Szedjük fel a diszkjét, és mehetünk eldicsekedni Antwerp barátunknak. Alulról kerüljük ki, és a középső sziklánál USE KEY.
Tömörítve van, és kulcsszavas, nem baj, a lamerektől hallottuk:
C:\GAMES\MK>arj x -i1 b:\mk.arj -gHIDEN GOSEKE
(Micsoda marhaság — DoT)
Bent egy barlang. Balra egy pénzzel teli terem van (és egy trollocska). Jobbra pedig...a Minotauros helyszín.

IMPOSSIBLE MISSION 2025 *(AMIGA)*

A pályakódok:
CLQLYXHO
CPQKDXBG
CTQJMXOP
CXQFZXAO
DBQCHXPD
DEQZLXRD
DIQVTXSM
DMQPWXBM
DQQNYXED

THE INCREDIBLE MACHINE *(PC)*

Írjuk be: DOPA, és megkapjuk a feladványok megoldását.

INDIANA JONES 2. *(C64)*

Cartridge módosítások:
lev.1.= poke 27885,173
lev.3.= poke 27834,173

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM *(C64)*

POKE 854,165: POKE 861,189: POKE 4515,173: POKE 14417,181: POKE 27885,173 — örökélet (minden pályán külön be kell írni)

JAWS *(C64)*

Cartridge módosítás:
pénz: $95a0

JETSTRIKE *(AMIGA)*

Pályakódok:
5. TDEJQNQL
11. JHALMROB

JULIUS CAESAR *(C64)*

Az állásmentéseket be lehet tölteni pl. az EASY SCRIPT-be, itt át lehet írkálni az összes város adatát, a saját pénzünket, a seregek létszámát, a morált stb. Csak egy jótanács: a városokban a katonák számát ne írjuk 1000-nél kisebbre, mert ilyenkor a BASIC program hibaüzenetek kavalkádjával fog kedveskedni nekünk.

KINGS OF THE BEACH *(C64)*

Password-nek írjuk be: CHEAT ON. Játék közben C megnyomására pontot kapunk.

KING'S QUEST II *(PC)*

Ha a templomban előjön egy angyal, az beszór mágikus porral. Ilyenkor ha a törpe vagy a boszorka nekünk jön, elpusztulnak. Ha így megyünk be a törpe lakásába, akkor az nem lesz ott.
A sellőnek nem muszáj odaadni a virágot, odaadhatjuk a drágakövet is. (Ekkor a pontszám lemegy valamennyivel). Így előjön a vízicsikó is, aminél ha nem működik a "Ride Seahors", akkor próbáljuk ki a "Ride it seahorse"-t. Amikor felrepültünk a varázsszőnyeggel a hegyre, és a barlang előtti

sziklalyukba belenézünk (look hole), érdekes dolgot láthatunk (előjön egy SPACE QUEST I bemutató)

KRYSTALS OF ZONG *(C64)*

POKE 5012,173 — örökélet

LAZARIAN *(C64)*

POKE 34243,165 — örökélet

LEGACY *(PC)*

Kiegészítések a CoV-beli leíráshoz:

— A csontvázas szint a leírásban egyáltalán nincs kész. A kápolnához vezető folyosótól jobbra van egy ajtó, ami nem nagyon akar kinyílni. A mellette lévő táblán viszont az van, hogy csak akkor nyílik ki, ha az összes csontit "hozzásegítjük a végső nyugalomhoz." A feladat tehát: az összes csontit le kell nyomni legalább egyszer (A szobákban lévőket is). Motorosfűrésszel nem nehéz **(Mi van, te is sokat DOOM-oztál? — DoT)**. Ha OK, menjünk az ajtóhoz, és nyissuk ki. Így egy böhöm nagy katakomba-rendszerbe jutottunk. Szerencsére ott az AUTOMAP funkció, eltévedni tehát nem könnyű. Ha keletnek megyünk, találhatunk majd egy csontit, akit ha leölünk, hátrahagy egy új varázslatot (**Sword of the Shadow**). Ez egy jókora varázskardot tesz az üres kezünkbe (tehát kell hozzá egy üres kéz). Mondjuk nem a legjobb, de elmegy. Észak felé kb. 15 perces bolyongás után megérkezünk a labirintus végébe, ahol végre megtaláljuk a **Golden Torc**-ot (és egy könyvet). Egyes papírok szerint a **Golden Torc** megvéd *Melchior*tól.

— A japán temetési urnát úgy tehetjük magunkévá **(AArghh — DoT)**, hogy oldalazva megyünk hozzája. A szamu megidézéséhez kell mind a katana, mind a wakizashi. Ezeket tegyük a helyükre a múzeumi szinten (alulra a katanát, felülre a wakizashit), majd a temetési urnát tegyük rá arra a kerek kőre. A szamuráj szelleme ekkor beszáll a fegyverekbe, így már a varázslények sem okozhatnak gondot.

— Van a 3. emeleten egy szobor, ami kísértetiesen hasonlít a **Mayan Effigy**-re. Ezt ha megpiszkáljuk, megszólal, és azt mondja, hogy vegyük el a kelyhet. A kehely eközben elkezd hullámozni, és ha hozzáérünk, megéget. Próbáljuk meg pl. vért, vagy **Bubbling Red Liquid**-ot önteni bele, de ez nem biztos, hogy jó, csak egy tipp.

LANDS OF LORE *(PC)*

A bánya bejáratánál lévő szörnyhöz inkább ne vagdossuk hozzá a tárgyainkat, hanem használjuk kb. 4-szer a zöld koponyát. A szörny nem bírja a környezetszennyezést, és kiterül.

LHX *(PC)*

A billentyűzetkiosztás:

Billentyű	**Hatás**
`	turbina-motor kapcsolat be/ki
1	alapjárat
2	1/4 teljesítmény
3	2/3 teljesítmény
4	3/4 teljesítmény
5	maximális teljesítmány
6	teljesítmény csökkentése
7	teljesítmény növelése
9,0	balra-jobbra forgás
[,]	fegyver választása
SPACE	aktuális fegyver használata
ENTER	lehetséges célpontok közti váltás
,	célpontválogatás a célkeresztben
C	chaff (infravörös csali)
F	flare (termitgömb)
R	radar zavarás ki/be
I	infravörös zavarás ki/be
G	kerekek be/ki (LHX, Osprey)
V	helikopter/repülő üzemmód (Osprey)

Billentyű	**Hatás**
X	szállítmány kirakása
Z	szállítmány felvétele
H	színek váltása
CTRL+P	pause
CTRL+Q	küldetés feladása
BACKSPACE	műszerfal ki/be
T	idő gyorsítás ki/be (2-szeres)
A,S,D	fedélzeti számítógép következő funkciója
SHIFT+A,S,D	fedélzeti számítógép előző funkciója
CTRL+A,S,D	fedélzeti számítógép programozása
A	1. számítógép
S	2. számítógép (LHX, Osprey)
D	3. számítógép (LHX)
F1	1. pilótafülke
F2	2. pilótafülke (LHX, Osprey)
F3	térkép
F4	jobb oldal
SHIFT+F4	bal oldal
F5	gép mögül
SHIFT+F5	gép elől
F6	földről
SHIFT+F6	körpályáról
F7	a gép közel, a célpont távol
F8	a célpont közel, a gép távol
F9	satellite
F9	távolodás
SHIFT+F9	közelítés
F10	lövedék képe
SHIFT+F10	célpont pilótafülke
+	közelítés
—	távolodás
ESC	menü

LIVERPOOL *(C64)*

A 'Q' billentyűt a meccs közben lenyomva tartva befejeződik az aktuális félidő.

LORD'S OF CHAOS *(C64)*

Cartridge módosítás:
Experience pont: $ea98
A főmenü bejelentkezése után csináljuk a következőket: **Load Wizard**, válasszuk ki azt az akármit, amiben **NONE** van. Nyomjuk meg a tűzgombot, majd amikor a gép megkérdezi a filenevet, nyomjunk **RETURN**-t. Ezután szerkesszünk egy Wizardot.

LORDS OF CHAOS *(C64, AMIGA)*

Tippek:
— Élő karakter is sebezhet élőholtat, ha varázsfegyver van nála.
— A **Subversion** varázslat a megigézés, tehát ha az átállítandó karakterre egy ilyet varázsolunk, akkor (néha) átáll. Sikertelen varázslat esetén a **Spell failed** üzenetet kapjuk. Ha a varázslatot csak 1-2-es szinten tudjuk, akkor csak gyengébb ellenfeleken alkalmazzuk, pl. dwarf, goblin.
— Az **Enchant** varázslattal varázsfegyvert gyárthatunk. A módja egyszerű: Összeszedünk pár fegyvert, és ledobáljuk őket a földre, egy helyre. Rálőjük a varázslatot, és a sima fegyverekből varázsfegyverek lesznek!
— A 2. pályán (**Elbo Smogg**) egy ládában, amit 2 vörös sárkány őriz, van egy varázskard. Kicsit nehéz: 18 egységnyi súlya van, de elég tuti fegyver. A neve **Slayer**.

LOST DUTCHMAN MINE *(Amiga)*

Némi tipphalmaz:
— A cseppkőbarlangban térképdarabokat lehet találni, érdemes tehát ezekbe is lemenni.
— A kártyástól is lehet nyerni pénzen kívül térképeket. Ha már nagyon jó az állás, emeljük folyamatosan a tétet. Jópárezer dollár után felajánl egy térképdarabot.
— Ezekből a térképdarabokból összeáll egy térkép, ami a **Lost Dutchman Mine** helyét mutatja. Ez minden játékban más. Ha megvan a hely, akkor menjünk el oda. Egy aranybányát találunk, aminek a legalján egy nyílás van. Ide kötéllel lemászva eljutunk a

Lost Dutchman Mine-ba. Itt jobbra menve köteleket látunk, amiken pókok mászkálnak. Ezeken kell két képernyőnyit felfelé mászni a kijáratig. A mászás közben természetesen lehet váltogatni a köteleket. A kötélváltás közben (joy jobbra, ill. balra) a pókok nem bántanak. Ezt kihasználva kijuthatunk a bányából. Innen menjünk vissza a városba, be az **Assay Office**-be. Itt megjelent egy szó: **Claim**. Ezzel a nevünkre írathatjuk a **Lost Dutchman Mine**-t. Gazdagok lettünk.

MAGIC CANDLE 1 *(C64)*

Némi tipphalmaz:

— Shir-Aka fájáról csak akkor tudunk ágat törni, ha nálunk van a Circlet. Ez Shadrum-tornyában található a "Hall of no return" című teremben.

— Zukkamear tekercsének (Bubble of Captivity) szavai: TEFK, AKAMUR, DARDA-IYM

— Sudogur 5. szintjén található a Star vault, itt kell használni a White Wolt által adott star-t. Erre elolvashatjuk a részletes szertartást, amellyel megállíthatjuk a mécses olvadását.

— Efenor sosem járt Kings Castle-ban, mert ő egy erdei elf, és nem bírja a városi levegőt. A Trilliad környéki úton sétálva találkozhatunk vele. Kérdezzük az unikornisról. Erre elküld Gilondához Theldairba, hogy őt kérdezzük a High Call-ról. Tegyünk is így, mire elárulja az unikornis chantját: SHERRO, HOY, DUMANFIR. Az unikornisnak ezt elénekelve odaadja a gold ringet.

— A Dream dust-ot Theldairban Somonánál kell keresni.

— A Crystal dust Gourney szerint Creizmasban van.

— A varázskönyvek:

Név	Ár	Hol, kinél
DEMARO	1500 coin	Theldair, Hextarisnál
SABANO	1500 coin	Soldain, Azidamusnál
ISHBAN	1750 coin	Lymeric, Remuldánál
ZOXINN	2000 coin	Shiran, Fizkretánál

MATCH OF DAY *(C64)*

Cartridge módosítások:
Ground capacity: $9d48 $cace
Last gate incame: $a1d8 $a1dd
Last gate: $2f26 $a1df

MEGARACE *(PC)*

A kimentett állásokat megberhelve minden pályán játszhatunk. **DISKEDIT**-tel nézve az állás végefelé látunk kis vigyorgó macikat. Ha tovább folytatjuk a sort egy lyuk-egy maci módszerrel, az állást visszatöltve minden kocsi meg lesz, és minden pályán játszhatunk.

MIGHT AND MAGIC 4 *(PC)*

A játék két helyen kérdez kódot. Vertigo-ból való kilépéskor és a Castle Burlock-ba való belépéskor. A vertigoi nem veszélyes, mert a teleporttal ki lehet jutni, de a királyi várba ha nem enged be, akkor nem tudjuk újjáépíteni a várunkat, ebből adódóan a pincét sem, és nem találjuk meg a Xeen kaszabolót, nem beszélve arról, hogy megrekedünk a max. 16.szinten.
Tehát sétáljunk el a királyi várhoz (D2, 08, 02), és álljunk rá a kastély négyzetére, majd mentsünk állást. Itt a Diskedit szerint 13072 ($3310) byte-nál kezdődő három byte tartalma ha mindent jól csináltunk 08 02 0E. Ezt javítsuk át 08 0F 40-re, és máris bent vagyunk a várban. Ezt a játék során háromszor kell megismételni. A három értékből egyébként az első kettő az X, Y koordináta, a 3. pedig a helyszín kódja.

NEUROMANCER *(PC)*

A NEURO1.DAT file-ban $3F244 és $3F245 címeken van a 4. savegame pénze és PAX számlája is.

NOBBY THE AARDWARK *(C64)*

Az örökéletek, minden pályán külön be kell írni.
1. pálya: POKE 15691,173: POKE 18881,173
2. pálya: POKE 15717,173: POKE 17716,173: POKE 19944,173
3. pálya: POKE 15710,173: POKE 17793,173

OIL IMPERIUM *(C64)*

Tippek:

— A kitermelt olajat 22-23 táján veszik meg a legdrágábban.
— Egy hónapban csak 8 kutat lehet venni.
— Ha vagyonunk 20 millió felett van, mindenképpen fogadjunk fel detektívet
— A legtöbb kút tartalma 40 ezer és 90 ezer liter között mozog.
— Amíg vagyonunk nem éri el a 100 milliót, nem éri meg céggel furatni.
— Egy kút hozama és értéke között nincs mindig egyenes arányosság.
— A kutak értéke mindig változó.
— A játékosok pénze: 1: $130F, 2: $1340, 3: $1371, 4: $13A2

OPERATION THUNDERBOLT *(AMIGA)*

A Highscore táblába írt WIGAN NINJA örökéletet eredményez.

ORBIT *(C64)*

A kódok:

5.	ARGONIC
10.	COLOGINE
15.	?ORNLER

Ezeket a címképernyőn kell beírni, ha jó, a keret villan egyet.

POOL OF RADIANCE *(C64)*

A Yarash piramisánál a kódos ajtónál nem NOTNOW-t kell beírni, hanem NOKNOK-ot!

POSEIDON KINCSE *(C64)*

Cartridge módosítás:
pénz: $44f8

PRIVATEER *(PC)*

Ez is 3 byte-on tárolja a pénzt. Először jegyezzük meg, hogy mennyi volt, váltsuk át Hex-be, és fordítsuk meg a byte-okat, majd kerestessük meg. Erre azért van szükség, mert mindig variálja a pénz helyét. Pl. van 4096 pénzünk, ez $1000. Tehát 00 10-t kell kerestetnünk.

QUEST FOR THE BEST I. *(C64)*

É, HASZNÁL PISZTOLY, É, É, D, D, K, K, É, K, NY, D, K, NY, NY, NY, NY, HASZNÁL KÖTÉL, É, É, É, MÁSZIK FÖLD, É, KAMILLA...

RAPTOR *(PC)*

Itt is elég nehéz megtalálni a pénzt, de némi szerencsével a 32. byte környékén rá lehet akadni.

RICK DANGEROUS 2 *(C64)*

Miután legyilkoltuk a Fatman-t, menjünk a második és harmadik árkád közé és csúsztassunk egy bombát a kőhöz, és gyorsan másszunk vissza a létrára. Így a kő a fejünk felett zúg el. Miután szabad az út, menjünk vissza fel, kerüljük ki a lézert, majd ne egyenesen essünk le, hanem esés közben nyomjuk balra a joy-t, és így a beugróban kötünk ki. Utána szorosan a jobb fal mellett essünk tovább az alsó beugróba, és várjuk meg, amíg a dárdák eltűnnek, majd menjünk jobbra. A következő pályán 3-szoros öldöklés, majd másszunk fel a létrán, és lökjünk a székben ülő Fatman-hoz egy bombát. Az erre felrobban, és voila, megszűntek a lézerkapuk. Itt vesztünk egy életet, ha nem menekülünk el elég gyorsan a robbanás elől, de sebaj, a játék ettől a pályától indul tovább. Szóval menjünk ki jobbra a

következő szintre. Ezen a szinten elég sok a lézer, így nehéz továbbjutni rajta. Ferdén vannak a lézerek, ezért várjuk meg, amíg az első lézer elmegy, és menjünk előre a sarokba. Itt várjuk meg a következő lézert, majd a kristályért fel, és jobbra. Kerüljük ki a lézert és ferdén jobbra menjünk fel a "doboz szerűség" mellé. Itt várjuk meg a balra eső lézert, menjünk lejjebb és az alsó lézer után le a sarokba. A négy lézert szakaszosan kerüljük ki. Amikor balra lőnek, akkor menjünk egyet előre, ha jobbra, megint egyet előre, stb. Utána lejjebb kövek vannak. Itt menjünk előre az első kőig, ha felment, a két kő közé, majd fel és jobbra le. Lent a lézer után félig legyünk a következő beugróban (lehetőleg a tüskék fölött), majd balra és le...

ROBOCOD *(AMIGA)*

A kód nem egyszerűen csak little marmaid, hanem THE LITTLE MARMAID.

SIM CITY 2000 *(PC)*

Sajnos tömörítve tárolja a kimentett állásait, így elég nehéz megkeresni a pénzt. Az induló 20000 ($4E20) általában a 42. byte körül van egy 02-es után.

SINK OR SWIRM *(AMIGA)*

A pályakódok:

1. BISHOPSMOVE
2. PATSY4KERMIT
3. HOWNOWPOWWOW
4. RINGWORLD
5. TROUGHTON
6. REDPLANET

STORM ACCROSS EUROPE *(C64)*

Néhány tipp:

— Az oroszok nem vonulnak be sehova, ha az első körben nem foglaljuk el Varsót (a csillagos lengyel terület).

— Léteznek ejtőernyős hadseregek is, ezekben csak ejtőernyősök és csatarepülők lehetnek. Ha egy kikötőbe megyünk, az összes ejtőernyőst ledobásra állítjuk, és a támadásnál speciális támadást kérünk, akkor ugyanaz történik, mintha partra akarnánk szállni, csak ehhez nem kellenek **AMPH**-k. Már rögtön a játék elején hozzunk létre egy ilyet!

— Ha angol veszteséget szeretnénk látni, tegyünk a **FRIKA** erődbe pár helyőrséget.

— Ha elküldjük **RAID**-olni az olasz hajókat, nagy a zsákmány.

STRIKE FLEET *(C64)*

Mindig csak egy, max. két rakétát lőjünk ki az ellenséges hajókra. Ennek több előnye is van:

— A rakéták könnyebben nyomonkövethetők

— Az ellenfél nem ritkán 4-nél is több elhárítót lő ki a mi rakétáinkra, így elpazarolja a védelmét.

SUBURBAD *(AMIGA)*

A 2. pálya kódja: OPRQPVIGDP

SYNDICATE *(PC)*

A kimentett állás 20. byte-jától 3 byte a pénz, de ha a 3. byte-ját átírjuk NŐNI fog vásárlásnál. (Talán negatív lett)
Ezután kb. 2 byte-tal jön az idő, szintén 24 biten, és ha itt is átírjuk a 2. (vagy a 3.) byte-ot, akkor nekiindul, s meg sem áll... Ez hasznos lehet a Research meggyorsítására.

TOKI *(AMIGA)*

Írjuk be játék közben: KILLER. Örökélettel lettünk gazdagabbak.

UFO *(PC)*

A program a bázisok adatait (melyik cuccból mennyink van) a BASE.DAT-ban tárolja. Ezeket pl. DiskEdit-tel át lehet írkálni.

Hol	Mi
60	Stingray launcher
62	Avalanche launcher
64	Cannon
66	Fusion ball launcher
68	Laser Cannon
6A	Plasma beam
6C	Stingray missile
6E	Avalanche missile
70	Cannon rounds
72	Fusion ball
74	Tank/Cannon
76	Tank/Rocket
78	Tank/Laser
7A	Hovertank/Plasma
7C	Hovertank/Launcher
7E	Pistol
80	Pistol Clip
82	Rifle
84	Rifle Clip
86	Heavy cannon
88	HC-AP
8A	HC-HE
8C	HC-I
8E	Auto cannon
90	AC-AP
92	AC-HE
94	AC-I
96	Rocket launcher
98	Small rocket
9A	Large rocket
9C	Incendiary rocket
9E	Laser pistol
A0	Laser rifle
A2	Heavy laser
A4	Grenade
A6	Smoke grenade
A8	Prox. grenade
AA	High explosive
AC	Motion scanner
AE	Medi kit
B0	Psi-amp
B2	Stun rod
B4	Electro flare
C2	Heavy plasma
C4	Heavy plasma clip
C6	Plasma rifle
C8	Plasma rifle clip
CA	Plasma pistol
CC	Plasma pistol clip

Hol	Mi
CE	Blaster launcher
D0	Blaster bomb
D2	Small launcher
D4	Stun bomb
D6	Alien grenade
D8	Elerium-115
DA	Mind probe
DC	Sectoid
DE	Snakeman
E0	Ethernal
E2	Sectoid corpse
E4	Snakeman corpse
E6	Ethernal corpse
E8	Muton corpse
EA	Floater corpse
EC	Celatid corpse
EE	Silacoid
F0	Chryssalid
F2	Reaper
F4	Sectopod
F6	Cyberdisc
F8	Medic
FA	Navigator
FC	Soldier
FE	Terrorist
100	U.P.S.
102	U.N.
104	U. const.
106	Alien food
108	Alien reproduction
10A	Alien entertainment
10C	Alien surgery
10E	Alien exam.
110	Alien alloys
112	Alien habitat
114	Power suit
116	Flying suit
118	HWP cannons
11A	HWP rocket

ULTIMA V *(C64, AMIGA, PC)*

Kiegészítések, tippek:

— Skull key: ilyen kulcsokat lehet szerezni a MINOC várában található hajós bolt mögött, észak-nyugatra egy fában, 5db-ot és ez minden éjfél után újratermelődik.

— Fegyverek súlya: ha van pl. egy 19-es erősségű emberünk (STR), akkor 19 egységnyi súlyú fegyvert, páncélt rakhatunk rá. Pl. Ha van 1 L.SWORD (9), S.HELM (3), L.SIELD(3), akkor egy RING(4) is jöhet.

Rejtett KEEPEK:

— STONEGATE, ez egy hegységben található. Csak repülőszőnyeggel és GRAPPLE-val juthatunk be. Induljunk el Lord British kastélyától északra, menjünk át a két hegység között, ezután keletre amíg egy hegységbe nem ütközünk, nyomjuk meg a 'V' billentyűt, és már meg is van.

— Van még egy a Valour shrine-tól keletre egy kis szigeten

— A harmadik: a MINOC nevű vártól menjünk hajóvan keletre. Ez is egy szigeten van. Egyébként ezt 11-9-139 után már ne keressük, mert elsüllyedt, Blackthorn barátunknak köszönhetően.

Lord British korona ékszerei:

— korona (crown): Blackthorn kastélyában találhatjuk meg.

— jogar (scepture): a Stonegate-ben őrzi 3 Shadow Lord.

— amulett: az Underworld-ben

— rubinkard, pajzs (jewel sword, shield): ezek szintén Blackthorn-nál vannak.

— UNDERWORLD: ide a folyókon található vízeséseken keresztül is eljuthatunk. Álljunk repülőszőnyeggel vagy csónakkal a vízesés fölé, és már bent is vagyunk.

— KEEPEK találhatók az Underworld-ben is.

— CHAOS SWORD: ez Blackthorn-nál van.

— Pénz és fegyver szerzése: Lord British kincstárában van belőle elég. A bejárattól induljunk el keletre, menjünk be a lóárus ajtaján, innen délre a lépcső (létra?) házba, innen le a pincébe, és keletre egy varázs ajtó mögött lesz.

ULTIMA UNDERWORLD II *(PC)*

A mágusok tornyánál a 8.szinten egy titkosajtó mögött van a Frazium Circlet. A "kincseskamra" egyik falánál ezt kell feltenni, tovább lehet menni át az erőtéren, egy újabb, látszólag üres szobába jutunk. Itt a padlón van egy hickolen panel, ez rejt 3 Vas és 2 Tyen rúnát. Ja, az Armoury kulcsa a reaper mögött van Britanniában, egy szemétkupac alól látszik ki egy kicsit.

WALL CLIMBER *(C64)*

POKE 38518,165 — örökélet

WALLSTREET MANAGER *(C64)*

Kezdetben fektessük az összes pénzünket COMMODORE és PLAYBOY részvényekbe (nem vicc). Pár (kb. 15) kör után ezek felmennek 120-130 fölé. Adjuk el őket, és nagy haszonra teszünk szert.

WARLORDS *(PC)*

Tippek:

— A hősöket mindig a romok felé kell küldeni, lehetőleg egy vele ugyanolyan gyors csapattal.

— Legjobb, ha az első romnál pénzt találunk, így ezután hamar jön egy szövetséges.

— Az elején a Wizardy ér a legtöbbet, a végén a sárkány.

— Ha egy várban már van megfelelő számú őrség, tenger mellett fekszik, és nincs front a közelben, akkor érdemes hajót gyártani.

WINDWALKER *(C64)*

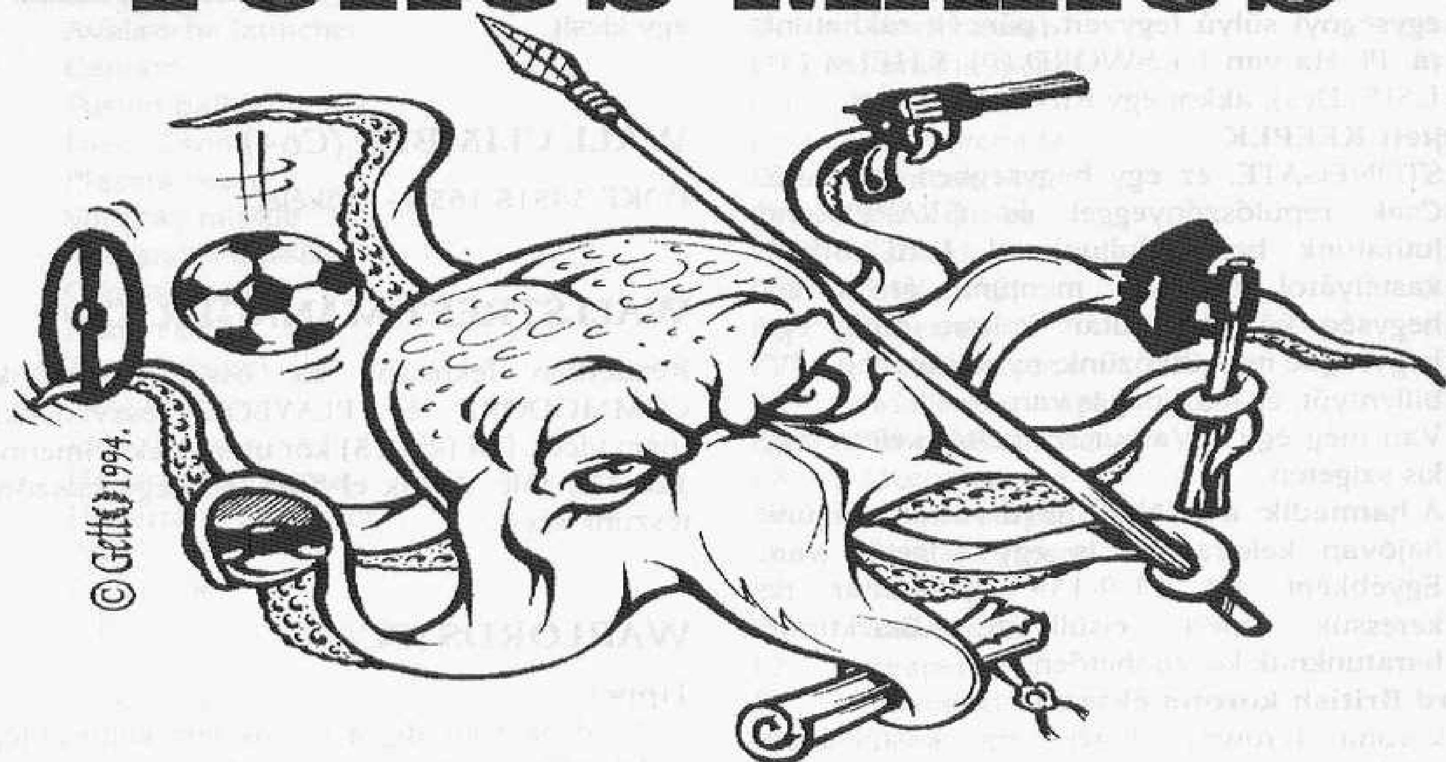
Karakterünk adatai a 4. oldal $15-ös sávjának $06-os szektorában (vagy ha úgy jobban tetszik: a 27 blokkos "S" nevű file első blokkjában) találhatók.

A fontosabb adatok:

Money (pénz)	$59
Food (étel)	$58
Common incense	$5B
Blessed incense	$5C
Health	$3A
Spirit	$3B
Honor	$3C
Yinyang	$3D

Az első 4 dolog értéke 0 és 100 között kell, hogy legyen. A négy tulajdonságnak 0 és 10 között kell lennie (10 a legjobb).

TÖKÖS-MÁKOS



Alone in the Dark *(PC)*

ANGLIA, 1927.

Jeremy Hartwood, a **Dercato** birtok tulajdonosa önkezével vetett véget zaklatott életének. Az őrültnek tartott, magányos okkultista fölakasztotta magát. Vagyona egyetlen unokahugára, *Angela*ra szállt, aki a lecsúszott magándetektívet, "*Reptile*" *Carnby*-t bízta meg nagybátyja rejtélyes halálának tisztázásával.

Carnby autóba szállt, és megcélozta a birtokot. Amint belépett a hallba, a súlyos tölgyfaajtó hatalmas csattanással csapódott be mögötte. Visszanézett, és szemében a kontaktlencse hideg csillogásával elindult az ismeretlen felé...

A padlásszobába érve rettegéssel töltötte el az a tudat, hogy sorsának további alakulása a játékos vad fantáziájára van bízva.

Kezdetben a szekrényt az ablak elé, a ládát pedig a csapóajtóra tolta, mivel se kutyát, se zombit nem akart maga körül tudni. Az ominózus szekrényből egy indián szőnyeget, a ládából pedig egy puskát kotort elő, majd fölvette a lámpát, és kikotródott a szobából. A lépcsőn leérve megtalálta az íjat, és a polcon az olajkannát. Kinyitotta a jobboldali ajtót, és belépett. A folyosón balra fordult, és bement a szobába. Az íróasztalból kiszedte a kulcsot, amivel rögtön ki is nyitotta a sarokban álló ládát. Eredmény: egy szablya. Látszott rajta, hogy csak dísz, ezért nem használta harc közben. Az ajtót kinyitva egy zombival találta szembe magát, ami velőtrázó sikollyal közeledett. *Carnby* pillanatok alatt szétrugdosta. A szemben lévő ajtón bemenve rögtön hátrálni kezdett, mert egy másik zombi is rá pályázott, de ezt is elpusztította. Átsietett a hálószobába. A sarokban talált egy vázát, de amint felvette, egy kutya rontott rá. Miután megölte, földhöz csapta a vázát, és a szilánkok között talált kulccsal kinyitotta a fiókot. Két tükröt talált. Átsétált a szemközt lévő fürdőszobába, ahol a

szekrényből előkerült dobozból egy kis piára tett szert. Nekibátorodva rontott ki a folyosó végét elzáró ajtón. A két ronda szitakötőt úgy intézte el, hogy a mellettük álló szobrokra ráhelyezte a tükröket. Egy sátáni kacaj kíséretében levonult a lépcsőn, és balra fordult. Itt is talált egy lépcsőt, amin keresztül a konyhába jutott. A szekrényből kirámolta a késeket, a kamrából felvette a kulcsot, és még a sütit is megette. Már egészen megszokta ezt a helyet, szóval már az sem lepte meg, hogy a szenespincében is megtámadták. A küzdelem nem volt hiábavaló, mert a szénkupac alján egy revolver lapult egy cipősdobozban. Itt talált egy olajkannát is. Egyébként *Reptile* eddig azt csinálta, hogy az elhasznált kulcsokat, megüresedett dobozokat eldobálta, így nem telt be az **inventory**-ja mindenféle vacakkal. Rájött, hogy jobb, ha siet. Megcélozta az ebédlőt, de nem kapkodta el a harcot, hanem megvárta, míg a sziesztázó élőhullák egyenként támadnak. A küzdelem végén bement a szobor szobájába, felvette a nyílvesszőket, majd rekordsebességgel takarodott kifelé. A szürke kulccsal kinyitotta a mellette lévő ajtót, és lebotorkált a pincébe. Itt hemzsegtek a patkányok, amiket nem tudott megölni, szóval kapkodnia kellett a lábait. Talált egy polcon néhány töltényt, be is rakta őket a stukkerba. Megkereste a hordókat, és kihúzta alóluk az éket. Nem érdekelte a falon a nyílás, inkább visszament a lépcsőn, és megkereste *Jeremy* nappaliját. Itt egy szellem ült a fotelban, akit *Reptile* nem akart zargatni, ezért óvatosan elosont mögötte. A kandallónál talált egy piszkavasat és egy gyufát. *Jeremy* a szekrényben tartotta a puskatölténYeket, *Carnby*-nek ezek is kellettek. A lemezjátszót egyelőre békén hagyta.

Bolyongásai során eljutott *Jeremy* hálószobájába is, ahol talált egy **notebook**ot. Itt alkalma nyílt a hármas számú kutya leméSzárlására is (egyébként rájött, hogya kutyák ellen a lőfegyverek a legjobbak, de volt egy olyan megérzése is, hogy nem árt egy-két töltényt tartalékolni). A noteszből sok dolog kiderült *Jeremy*-vel kapcsolatban, és az egész szitu kezdett egyre zavarosabb lenni. *Reptile* beügetett a fürdőbe, és megpróbált a köcsöggel együtt távozni. Sikerült is neki, mert előtte megpiszkálta a kádban lapuló meghatározhatatlan valamit egy késsel. Bement a sötét szobába is, itt feltöltötte, majd meggyújtotta az olajlámpát. Volt ott egy könyv, meg egy nagyon nehéz szobor. Néhány dolgot ideiglenesen ott kellett hagynia, hogy fel tudja venni. Elsétált a galériára, és az első képre rátette az indián szőnyeget, majd megpróbált egy olyan pózt felvenni, hogy látszódjon a folyosó végén lévő kép. Amint ez sikerült, bele is lőtt néhány nyílvesszőt, így már szabad volt az út a szobába. Itt először is odébbtolta az órát, a titkos rekeszből felvette a kulcsot és a levelet. Ja, még egy könyvet is talált valahol a környéken. Meglátogatta a könyvtárat is, ahol egy szellem ólálkodott. Gondosan átvizsgálta a polcokat, és arra a helyre, ahol valami mechanizmust sejtett, berakta az előző szobában zsákmányolt könyvet. A titkos ajtón át egy okkult cuccokkal telezsúfolt szobába jutott. Magához vette a talizmánt, a görcsös tőrt, meg a többi mozdítható dolgot, és visszament szembenézni a mumussal. Miután a tőrrel ledöfte, nekiállt átnyálazni a könyveket, majd kinyitotta a zárt ajtót és távozott. Először is a páncéloshoz ment, és hozzávágta a heavy szobrot. A zsákmányolt karddal elment felszeletelni a kalózt, aki egy kulccsal tette gazdagabbá őt. Kinyitotta a baloldali ajtót, de még nem ment be. Közben eldobálta a már felhasznált kulcsokat. Visszament a szenespincébe, és a fürdőben szerzett köcsögöt megtöltötte vízzel. Kinyitotta az ebédlő csukott ajtaját, és a füst forrását megpróbálta minél gyorsabban eloltani a köcsög tartalmával. A sárga kulccsal kinyitotta a *Jeremy* dolgozószobájába vezető ajtót. Feltette a jelre a díszkardot, felvette a szekrényről a szeánszlemezt és a könyvet (ezt utóbbit el is dobta elolvasás után), majd visszament *Jeremy* nappalijába, és felvette a gramofont. A bálteremben használta rajta a szeánszlemezt, és óvatosan, nehogy a táncosokhoz érjen, felvette a kulcsot és kiszaladt. Összeszedte a lepakolt cuccait, és elindult a sűrűbb kalandok felé...

Jeremy dolgozószobájában lement a lépcsőn. Mivel észrevette, hogy a függőhíd vektorral van megcsinálva, cselt gyanított, ezért futva ment át rajta. A túloldalon balra fordult, és elindult az amorph trutyival borított járatban. Amikor az elágazáshoz ért, egy férget látott meg maga mögött hömpölyögni, szóval futni kezdett az ellenkező irányba. A jobboldali mellékjáratba betérve egy kutyával akadt össze, amit két lövéssel elintézett (ugye milyen jó volt takarékoskodni?!). Óvatosan továbblépkedett, és amint észrevette a férget, visszafordult, és elrohant az előző elágazásig, ahol örömmel konstatálta, hogy a közlekedést akadályozó kő eltűnt, és szabaddá vált az út a

sziklapárkányhoz. A párkányról leesve *Carnby* futásnak eredt a faplatformon, egészen annak a végéig. Itt felmászott a kiálló sziklára, lelőtte a pókot, és kijutott az ugrálós részre. Végzett a madárral, majd átszökdécselt az oszlopokon a trutyis alagút folytatásához.
Rövidesen egy nagyobb terembe jutott, ahol különböző fatákolmányok szolgáltak út gyanánt. Lecsapta a madarat, majd valahogyan elbotorkált a ládáig, amit a táncosoknál talált kulcsal tudott kinyitni. Megtalálta a főgonosz memorandumait, plusz egy **gemet**. Odébbpushta a sziklát, átcsörtetett néhány jelentéktelen helyiségen, be a sötét labirintusba. Lámpát gyújtott, és megkereste azt az ajtót, amelyikben volt egy üreg a gem számára. Reszkető kezekkel, leplezetlen izgalommal helyezte bele az ékkövet, és végre szemtől szembe állt *Jeremy Hartwood* gyilkosával...
Tudta, hogy itt már nem ronthatja el. Állást mentett, és belevetette magát az alant kavargó löttybe. Elkezdtek rá lőni, meg a ronda zöld szörny is előkerült valahonnan, de ő csak ment mint a barom, szépen, cikkcakkban, és végül belekapaszkodott az oltárba (a fene tudja, de valamiért nagyon ismerős volt neki). Felkapta a kampót (ami egyébként egy univerzális nyitószerszám), és szemügyre vette a középen lévő csillagot. Elkezdett kombinálni, mert tulajdonképpen egy detektív ilyenkor van elemében, és arra gondolt, hogy vajon hol látott ő ilyen jelet? Nem könynyen, de rájött, hogy a titkos szobában. Ezek után pavlovi reflexhez hasonlóan nyomta rá a talizmánt az oltárra, és kéjes örömmel hallgatta a szoborból feltörő hörgéseket. Persze a zöldike még mindig ott volt, szóval célszerűbbnek látszott menekülni. Kimászott a kép baloldalán lévő móló legvégére, kinyitotta a kampó-val az ajtót, és megkereste a labirintus utolsó zárt ajataját. Most is a kampó segített rajta. **Reptile** ezek után meggyújtotta a lámpát (az olajjal is takarékosan bánt eddig), hozzávágta a fához, és miután az épület kigyulladt, máris szabad volt az út...
És még valami: a padláson, a zongora rejtett fiókjából előszedhető *Jeremy* levele, ill. a könyvespolcról egyik okkultista könyve.

Hmm, hát ennyi lenne. Minden ömlengés nélkül mondhatjuk, hogy ***Infogrames***-ék remek játékot alkottak.

Shadow of the Beast 3 *(Amiga, PC)*

A játékot négy különböző szint alkotja, minden megtalálható benne, még logikai feladványok is.

1. szint: **Forest of *Zeakras***

Töltögetés közben már megtudjuk, hogy itt bizony egy koponyát kell beszereznünk. Ehhez először is induljunk el jobbra. Egy idő után találunk egy liftet. Ugorjunk fel rá, és lőjünk bele a kapcsolóba, erre a lift felvisz egy sziklára. Itt egy paltón három aranyat találunk, ugorva megszerezhetjük. Menjünk tovább (jobbra). Egy csigakerékhez érünk, hármat belelőve szabad az út. Ezután újabb platót látunk, rajta egy kézigránátra hasonlító fegyver (úgy is működik), ugrás, és már a miénk is. Továbbmenve négy fel-le ingázó liftet látunk. Ugráljunk el az utolsóra (a rajta hasalókat irtsuk ki), ahol egy kulcs vár minket. Menjünk vissza az elsőre, és várjuk meg, amíg lemegy velünk. Itt egy ajtó választ el a következő három aranytól. Bármilyen hihetetlen is, az ajtót az előbb felvett kulccsal nyithatjuk ki (a 'Space' vált a tárgyak között). Ha megvan, menjünk vissza az utolsó liftre, majd folytassuk utunkat jobbra. Most meg egy tornyot találunk, amiből ádáz ellenség dobál minket. Ha már nem dobál (mert meghalt), menjünk fel a toronyba, és ugorjunk el jobbra. Ekkor megint egy toronyban kötünk ki, két őr között. Az őröket legyilkolva menjünk le a toronyból, jobbra egy tűz fölött valami felismerhetlen állat valamely testrésze sül. Ezt lőjük le innen, és toljuk el jobbra addig, amíg egy csapdát nem látunk (útközben hozzánk kerül egy kulcs is). Toljuk a húst a csapda alá, és menjünk vissza balra addig, amíg egy ketrecbe zárt vadhoz nem érünk. A kulccsal engedjük ki, másszunk fel a létrára, várjunk, amíg elmegy alattunk, majd fussunk utána. Ha ráesett a csapda, számunkra szabad az út. Egy

sziklafal előtt további három arany büszke tulajdonosaivá tehetjük magunkat. Itt található még egy repülő szerkezet is, ezt ráugrással indíthatjuk el, testsúlyunkkal kormányozhatjuk. Irányítsuk a bal falhoz, és hozzuk egyenesbe. Ha jól csináltuk, repülés közben egy szikla is fennakad a szárnyas platónkon. Felérve a sziklát toljuk el balra addig, amíg egy szakadék széléről le nem esik. Essünk utána. Egy mérlegen találjuk magunkat. Ugorjunk át a szakadékon, és haladjunk tovább. Ha elértük a sziklaperemet, ugorjunk el, mert az leszakad. Mikor leértünk, haladjunk balra, ekkor ránktámad egy repkedő monster. Ezt megsemmisítve hozzájutunk a koponyájához. Ezzel teljesítettük az első pályát.

2. szint: **Fort Dourmoon**
Itt egy buzogány-szerűség felderítésére kell vállalkoznunk. Mivel mi semmitől sem riadunk vissza, induljunk el jobbra. Egy szakadék szélén vagyunk, itt található egy kapcsoló is. Talán bele kellene lőni... Ez az, mehetünk tovább. Hirtelen egy kerék állja utunkat, amiről mi kapásból tudjuk, hogy a kezdőképernyőn lévő faltörő kosba való. Ide eltolva a kereket, a kos "megjavul". A faltörő kost jobbra tolva át tudjuk törni az utunkat álló kőajtót. Tovább jobbra egy szerkezet ontja a golyókat magából. Azt a dobogót kell megsemmisíteni, amelyikről a golyók elpattannak. Tovább haladva egy padló alatti üregben méhek nyüzsögnek. Fölöttük elhaladva egy újabb aranykészletet kaszírozhatunk be, ettől viszont kinyílik a méhek ketrece. A méhek kinyírása után essünk bele abba a mélyedésbe, ahonnan kijöttek, és a jobb oldalon lévő csapóajtó ékét lőjük szét. Ha most ráállunk a csapóajtóra, akkor az kinyílik, és mi lecsúszunk egy verembe. Erre nyílik egy folyosó, amiben van egy asztal. A folyosót egy kőajtó zárja le. Az asztalt toljuk a terem közepére, álljunk rá, és lőjük meg a bal falban lévő kapcsolót. Víz kezd áramlani a szobába, ami felemel minket olyan magasságba, ahonnan már megüthetjük a jobb falban lévő kapcsolót. Ez kinyitja az ajtókat, a vízszint csökken. Ha a vízszint stabilizálódott, már csak derékig ér. Ugorjunk bele, és irány jobbra. Miután megint bezsebeltünk egy kis aranyat, egy medence előtt találjuk magunkat. Mivel a medence túl mély, és még a végén megfulladnánk, nem marad más hátra, mint felmenni a létrán. Itt találunk egy asztalt és egy hordókkal dobálózó fickót. Őrá nincs szükségünk, így végezzünk vele. Ha meghalt, az asztalt lökjük bele a szakadékba, mi meg ugorjunk át a másik oldalra. Itt a falnál van egy nagy faláda. Ezt is lökjük bele a szakadékba, így már mi is leeshetünk. A dobozon landolunk. Innen (jobbra) lecsúszhatunk az asztallapra, ami a vízen lebeg. Az asztallapon állva már szét tudjuk lőni a faládát, aminek a darabjai a víz felszínén fognak úszni. Ezeken végigugrálva elérjük a medence szélét. Továbbhaladva egy hordót találunk, valamint egy manust, aki egy emelőszerkezettel próbál minket hatástalanítani. A hordót hagyjuk békén, foglalkozzunk inkább emberünk likvidálásával. Ha megvan, másszunk fel a létrán. Balra indulva egy lengő buzogányt látunk. A láncai között átugorhatunk, és egy aranyösszeszedési akciót szervezhetünk. Ha visszaindulunk, menjünk addig, amíg egy fejnélküli ipse ránk nem ront. Halála után elejti a buzogányát, amit buzgón begyűjtünk. Jobbra még néhány aranyrúd is vár ránk (mostanra már huszonhatnak kell lennie). Menjünk vissza a létrához, és menjünk le teljesen. Itt két lyuk közé jutunk, a baloldalit zárjuk le. Menjünk vissza az emelőszerkezet szintjére, és a hordót toljuk a szakadék szélére. Menjünk az emelőszerkezet vezérlőegységéhez, és rakjuk az emelő segítségével a hordót a fejünk feletti futószalagra. Most ugorjunk bele a hordóba, és üssük (lőjük) meg a falon lévő kapcsolót. Kis utazás következik, ha vége, ugorjunk a partra, haladjunk balra, és vége is van ennek a szintnek.

3. szint: **Caves of *Bidhour***
Menjünk addig, amíg egy falhoz nem érünk. Itt a sziklafalból kinövő faágakon tudunk felugrálni a felszínre. Továbbhaladva egy létrához érünk, és mivel nincs más út, le is kell mennünk. Idelent a jobb oldalon láthatunk egy asztalt, felette egy köpködő madárfejet, alatta egy követ. Lőjük ki az asztal két lábát (a követ ne), így egy mérleghintához jutunk. A madárpofába belelőve az leesik a mérleg egyik oldalára. Ezt az egészet toljuk balra, ameddig lehet. Menjünk fel a létrán, és ugorjunk le a szikla széléről. A madár kiszabadul, és mi, felszállva a hátára, már repülünk is. Repüljünk jobbra, ahol

lefelé van egy járat. Itt néhány szárnyas fenevad támad ránk. Ha leirtottuk az ötödiket is, az elejt egy fakalapácsot. Mi persze begyűjtjük fegyvertárunkba. Ezután repüljünk fel az állványszerkezethez, és engedjünk le három golyót. Ezeknek a jobboldali első (legfelső) szintre kell esniük (úgy kell az állványt beállítani). A következő négy golyót az ezalatti szintre kell küldeni. Most repüljünk arra a szintre, ahol a három golyó kellett. Szálljunk le a madárról, és haladjunk jobbra. Egy kőlap esik le. A három golyót állítsuk be úgy, hogy az első a mélyedés kezdeténél legyen, a második az elsőtől kb. két-három golyónyira, és a harmadik is ilyen távolságra legyen a másodiktól. Most kezdjük el ütni a kőlapot a fakalapáccsal, az kicsúszik az első, majd a második, aztán a harmadik golyóra. Az első golyó kiér alóla. Ezt gurítsuk előre, és vigyük tovább a követ. Ezzel a módszerrel vigyük át a követ a túloldalra, és toljuk (üssük) el a kőemelvényig. Itt egy sárkánygyík van, amit le kell lőni (a szemét kell lőni). Mögötte egy labor található, ahol egy kémiai eszközt, egy lombikot találunk. Most már csak meg kell tölteni vérrel. Ezt a műveletet egy szinttel lejjebb tudjuk elvégezni (menj vissza madárba, felszáll madár, lerepül egy szint — Rátkai stílusban), itt egy vérrel teli medence van. Meg kell tölteni a lombikot, és egyből end of part three.

4. szint: **Nesthomak**
E szent helyen kettő kristályra van szüksége munkaadó gazdánknak. Hogy teljesítsük óhaját, a változatosság kedvéért induljunk mondjuk jobbra. Menjünk addig, amíg egy nagy golyót nem látunk felfüggesztve több kisebbre. Itt lőjünk bele kettőt (csak kettőt) ! Menjünk tovább le a lépcsőn, majd le a létrán. Itt az asztalt a könyvespolc alá tolva elérhetjük egy ugrással a plafonon lévő fakalapácsot. Most az asztal bal lábát lőjük ki, és toljuk a szakadék széléhez, ameddig meg nem akad. Ezután menjünk vissza a nagy golyóhoz, és kezdjük el verni a kalapáccsal. Mikor eléggé beingott, ugorjunk fel rá, innen egyből a jobboldali kiszögellésre, majd a csillaggal lőjünk a golyóba egyet úgy, hogy az leszakadva leguruljon a lépcsőn. Ezután egy kirakót találunk (aki akarja, kirakhatja). Továbbhaladva jobbra egy létra van lefelé. Menjünk le és be abba a fekete dobozba. Ez egy emelő vezérlőhelyisége, ahonnan a halakat mozgathatjuk az akváriumokban. Úgy kell dolgoznunk, hogy a végén csak egy hal maradjon. Ehhez segített (volna) a kirakó. A megoldás: az alsó akváriumból a tarajos halat rakjuk a bal felsőbe, megesz egy halat, azután rakjuk át a jobb felsőbe. Most őt eszik meg, a maradékot rakjuk a bal felsőbe, azt is megeszik, most fenn már csak egy hal van. Ezt vigyük le az alsóba, és rakjuk minél közelebb a vízfelszínhez. Az alsó hal felúszik és megeszi. Most lépjünk ki innen, és hősünkkel menjünk át a két első medencén (vigyázat, a fölöttünk lévő karók azonnali halált okoznak), le a létrán, majd a harmadik medencén úgy kell átjutni, hogy mikor a hal felénk jön, leguggolunk, és az (ha az utolsót a vízfelszínre raktuk) elúszik felettünk. Kijutva a vízből menjünk le a létrán. A padlóban egy nyílás van, essünk le. Ha eddig mindent jól csináltunk, akkor itt kell lennie a nagy golyónak. Maradjon is itt. Jobbra van egy létra. Menjünk le. Itt egy nagy jégtömb van, egy üst, egy hegyes karókban végződő karó, és két kapcsoló, amelyek közül csak az egyiket érjük el (egyelőre). A csillaggal lőjünk kettőt az üst magasságából a karós valamire. Most a kalapáccsal lengessük be, ha eléggé leng, egy harmadikat rálőve leszakíthatjuk a helyéről. Ha a megfelelő pillanatban kapta a harmadik lövést, akkor most a padlóban lévő mélyedést tölti ki. Az üstöt verjük a létráig (ameddig lehet), és gurítsuk bele a nagy golyót. A kapcsolóval kapcsoljuk be az üstöt, ami felolvasztja a vasgolyót, és az ide folyó fém elkezdi olvasztani a jégtömböt. Most ugorjunk a jégtömbre, és innen a másik kapcsolóhoz. Ez kinyitja a sugárajtót. Közben elolvadt a jég, vegyük fel az ott maradt kristályt. Menjünk jobbra, álljunk úgy, hogy ha a kristály leesik, pont ránk essen. Ekkor verjük szét a jégtömböt, és a kristály a kezünkbe pottyan. Kész ez a szint is.

5. szint
Ez egy noname szint. Nincs is más dolgunk rajta, mint hogy végezni azzal a csúnya, gonosz megátalkodottal, aki mindezt kitalálta. Ha ezt megtettük, már nézhetjük is a befejező képet.

A program első ránézésre nem mutat annyit, mint a ***Beast 2***, de legalább olyan jó (ha nem jobb).

Dark Legions *(PC)*

Ez lenne a legújabb *SSI*-stuff. Vágjunk bele...
Az *SSI*-nek és újonnan betársult csatlósának, a ***Silicon Knights***-nak igencsak bökhette a csőrét, hogy egy tök noname, mitugrász cég mekkora sikereket ér el egy felújítással, nevezetesen az ***Archon Ultra***-val, úgyhogy csaknem egy évig, apait-anyait beleadva valami hasonlót fejlesztett. A végeredményt ugyan föl lehet fogni kicicomázott ***Archon***-klónként is, de pár perc játék után (na meg a 30 megás méret hatására) azért már sejteni lehet, hogy itt valami jóval nagyszabásúbb dologról van szó. De lássuk magát a játékot: sokat nem cicóznak, a főcím után egyből a főmenü tárul szemünk elé (1994 közepén azért már összeeszkábálhattak volna egy színvonalabb introt), amelynek pontjai valószínűleg mindenki számára nyilvánvalók, de azért itt van róluk pár sor:
- **START**: Új játék
- **LOAD**: Kimentett állás betöltése
- **LINK**: Modemes párosjáték
- **QUIT**: Vissza a DOS-ba

Javasoljuk a **START**-ot, amelyre újabb menüt kapunk: **QUICK START**-ot választva néhány előre megtervezett csapattal nyomulhatunk szintén előre kiszámított ellenfelek ellen. Ezek az epizódok a következők:

LIGHT DARK 1: A **Világos** erői a **Sötét** ellen. Utóbbi kezdetben nagyobb embermasszával rendelkezik. A **Világos** (azaz mi) azonban jobban fölszerelt. A fokozat **EASY**.

CLAN WARS 1: A **Harcosok Klánja** háborúzik az **Ork Hordá**val. Mi a harcosokat irányítjuk, a fokozat **AVERAGE**.

ARENA 1: Egy **Aréna** nevezetű hírhedt síkságon jön össze két csapat. Az ellenfél látszólag gyenge, de tartogat meglepetéseket. **EASY**.

TRUTH 1: Cél a *Látnok* megvédése bármi áron. **AVERAGE**.

CLASH 2: Két játékosos game. Player 1: *Kísértetek*. *Elemi Vizek* és *Démonok*. Player 2: *Trollok*, *Vámpírok* és *Elemi Tüzek*. Mindkét csapatnak van néhány áldozati *Ork*ja. A karakterek szétszórtan helyezkednek el a pályán, így sok csatára nyílik lehetőség.

TIDALWAVE 2: A szereplők zöme *Elemi Víz*. **AVERAGE**.

THATSCOLD 1: A hangsúly a *Templar*ek és *Varázslók* fagyasztásain van.

TOE TO TOE 1: A legnehezebb epizód: az ellenség túlerőben, a fokozat **MERCILESS**.

EPIC 1: Mindkét csapat megegyezik.

BALANCED 1: A két félnek minden karaktertípusból van egy a tarsolyában, az ellenfél egyik *Elemi Tüze* alakváltó. **HOPELESS**.

SETUP-ot választva mi tervezhetjük meg seregünket. Ez utóbbira clickelve először néhány alapszabályt állíthatunk be, mint a két játékos kivoltát (**PLAYER 1-2**), a rendelkezésre álló pénzösszeget (50-től a csillagos égig), a fordulónkénti lépések számát (**MOVES PER TURN**) két játékos esetén, ha gép ellen játszunk, akkor annak nehézségi fokát (**COMPUTER LEVEL**), végül pedig új terepet tölthetünk be leendő csatározásaink színhelyéül (a **HUGE01** a legnagyobb, **TINY01** a legkisebb csatatér). Az **ajtó**ra kattintva kezdhetjük elölről (**főmenü**), a pipát választva megkezdhetjük a toborzást. Itt most egy rövid leírás következik minden választható lénmyről, de előbb a különböző tulajdonságok jelentése:
- **LIFE FORCE**: Életerő, magyarul **HP**. Ha egy karakternek 0-ra redukálódik, nyilván továszáll az örök harcmezőkre.
- **LIFE REGENERATION**: Életerő- újratermelődés, azaz hogy egy sebzett tag körönként mennyi **HP**-t nyer vissza önerejéből.

- **STRENGTH**: Erő, 0-tól 10-ig számozzák, de itt egy 4-es erejű karakter már elég kajaknak számít.
- **STAMINA**: Állóképesség, szerepe a csatában van, úgyhogy erről később.
- **STAMINA REGENERATION**: Állóképesség-újratermelődés, de itt körök helyett másodpercekben mérik.
- **MOVEMENT POINTS**: Mozgáspontok, tehát hány egységet léphet a karakter egy körben.

Akkor most a lények:

VARÁZSLÓ: A *Hűvös Láng Varázslói* egy ősi, elfeledett humanoid-rendhez tartoznak, akik mágia és tudomány keverékét használják mesteri fokon. A rend utolsó néhány képviselőjének saját becsületét kell megvédenie a gonosz *Illuzionisták*kal és *Szellemidézők*kel szemben.

ILLUZIONISTA: Fizikai harcban könnyű ellenfelek, azonban képesek összezavarni és mutatványaikkal megfélelmlíteni támadóikat.

- *SZELLEMIDÉZŐ*: Speciális területük **Tahr Carog** (a háború színhelye) szörnyeinek megidézése gyengébb verzióiban, akik rabszolgaként engedelmeskednek parancsaiknak.
- *ORK*: Primitív, brutális harcosok, akik számtalan birtokszerző háborúban fejlesztették ki hírhedt harcmodorukat kivívva a többi nép gyűlöletét.
- *HARCOS*: Bátor, büszke bácsik, akik önként állnak háborúba ellenségeik ellenségeinek seregeiben.
- *FANTOM*: A **Penész** fedőnevű kietlen dimenzióból származnak, hogy mit keresnek itt, azt ők maguk sem tudják. Csak akkor látszódnak, amikor támadnak.
- *TROLL*: Hatalmas, erős, ugyanakkor ügyetlen bestiák. Különleges képességük a kővéváltozás meleg helyzetekben.
- *LÁTNOK*: Vak mágusok, akik normál halandók által nem érzékelt dolgokat is fel tudnak fedezni, vagy le tudnak leplezni. Ebből következően csak ők érzékelik a *Fantom* jelenlétét.
- *TEMPLOMOS LOVAG*: A ***Dark Sun***-ból jól ismert *Templar*eknek itt jóval jelentősebb szerep jutott: gyógyító erővel vannak megáldva, de ugyanezzel az erővel árthatnak is.
- *ELEMI V□Z*: Mozgékony, aggresszív lények, természetesen vízben érzik igazán elemükben magukat.
- *ELEMI TŰZ*: Tűz és láva keverékei ezek a félelmetes teremtmények, akik saját testüket használják fegyverként. A *Víz* ősi ellenségei, de gyűlölik a démonok urát, *Hharkog*ot is, mjivel az önmagát nevezi a *Láng Hordozójá*nak.
- *TOLVAJ*: Járatosak a csapdák hatástalanításában, halottak átkutatásában és észrevétlen kémlelésben, harcban viszont piték.
- *VÁMPÎR*: Túlvilági lények, akiknek halandók vérét kell inniuk, hogy ne haljanak szomjan.
- *KISÉRTET*: 100-as életerejükkel kellemetlen ellenféelek tudnak lenni ezek a rosszindulatú élőhalottak, azonkívül ismerik a teleportációt.
- *DÉMON*: Hatalmas alvilági uralkodók, *Hharkog* csatlósai, és a játék legerősebb karakterei.
- *ALAKVÁLTÓ*: Bár van eredeti alakjuk is, a háború folyamán csak átváltozva látjuk őket.

Miután összeállítottuk a nekünk legszimpatikusabb csapatot (*Templar* és *Látnok* mindenképpen legyen benne), vásárolhatnk néhány jól alkalmazható csapdát:

- **TŰZCSAPDA**: 50-nél kevesebb **HP**-vel rendelkező lényeket azonnal eléget, *Elemi Tüzek* persze immunisak.
- **TÉRCSAPDA**: A már említett **Penész** nevű üdülőhelyre teleportálja a szerencsés nyertest, ahonnan még senki sem jött vissza panaszkodni...
- **MÉREGCSAPDA**: Szintén kellemes, aki rálép, minden fordulóban bizonyos mennyiségű életerőt veszt, de a *Templar* se' perc alatt megyógyítja (csak legyen a közelben). Élőholtak (*Fantom, Kisértet, Vámpír, Zombi*) és az Elemiek immunisak rá.
- **ŐRÜLETCSAPDA**: Ideiglenes dili. Élőholtakra és Elemiekre nem érvényes.
- **KőCSAPDA**: 20 HP alatt örökre kővé válik a kliens.
- **LASS□TÓCSAPDA**: A karakternek kevesebb mozgáspontja lesz, de a harcra nem hat ki.

- **TELEPORTCSAPDA**: Aki rálép, a terep egy másik pontján találja magát (talán pont egy tó közepén).

A csapdák nincsenek túl nagy hatással az Elemiekre, mivel csak kis időre megállítják őket, de kárt nem okoznak nekik.

A **SETUP**-nak még mindig nincs vége. 20-30 creditért vehetünk néhány (jónéhány) varázsgyűrűt. Ezek sorban: sebességgyűrű, erőgyűrű, állóképességgyűrű, védelemgyűrű, gyógyítógyűrű, és végül életgyűrű, amely másfélszeresére növeli a **HP**-t. Ha ezzel megvagyunk, click a pipára, és megpillanthatjuk leendő ténykedéseink színhelyét, amely kezdetben három egyelő részre van osztva. Az 1-es járékos mindig a hozzánk közelebb fekvő teret birtokolja, karakterei hátat fordítanak nekünk, a 2-es ételemszerűen a pálya másik végén startol, figurái szembenéznek velünk. Karaktereinket a sárga csík által kettéválasztott déli vagy északi féltekén kell bevetnünk, attól függően, hogy 1-es vagy 2-es játékosok vagyunk. Alakváltónál még ki kell jelölnünk, hogy milyen alakban fogadja az ellenséget. A csapdákat a második zónába illik raknunk, bár a gép engedi a sajátunkba is, de annak nincs sok értelme, mivel csak akadályoznának minket a mozgásban. A gyűrűknek nagy szerepük lesz, úgyhogy ne hamarkodjuk el a szétosztásukat (egy kimondottan gyors karakter (pl. tolvaj) nem sokat tud kezdeni egy sebességgyűrűvel, míg a legerősebb harcosra (démon) sincs sok értelme felaggatni az erőgyűrűt stb.).
Végül ki kell jelölnünk a *Gömbtartót* (*Orb Holder*), ai amolyan csapatkapitány lesz - ha megölik, vége a játéknak, tehát nagyon vigyázzunk rá. Különös ismertetőjele, hogy mindig kék keret veszi körül.
Mielőtt elkezdenénk játszani, nyomjunk '**F1**'-et, mire a teljes terep felülnézeti képe (egyszóval térkép) tárul szemünk elé. A csapatot erről a képernyőről is lehet irányítani (a négyzetek az 1-es játékos figurái, a körök a 2-eséi), de így nyilván a stuff legnagyobb fénypontjait, a gyönyörű animációkat és a dumákat hagyjuk ki. A térkép fölött jónéhány menüpont található:
- **AJTÓ**: Vissza a főmenübe
- **BORITÉK**: Chat mode medemen keresztüli párosjáték közben
- **SZEM**: Átfogó statisztika a hadsereg jelenlegi állapotáról
- **KAPCSOLÓK**: **Save/Load**, animációk kapcsolgatása, joystick beállítása, négyzetháló, zene, hang. Az **Alert** bekapcsolásának hatására ha sétáló karakterünk valamerre a közelben meglát egy ellenséget, azonnal vigyázzba vágja magát.
- **HÁLÓ**: 3D nézet
- **NAGY□TÓ**: Saját karakter vizslatása.
- **BEHAJTANI TILOS**: Előző lépés törlése
- **VILLÁM**: Varázslás
- **KÖR**: Automata móde
- **KÉZ**: Gyógyítás
- **DUPLA NYîL**: A karakter a kijelölt másik figura felé közelít minden körben, egészen addig, amíg el nem éri
- **NY□L**: Mint az előző, de ezzel a térképen bármit kijelölhetünk, hogy odakolbászoljon a fickó.
- **KÖRKÖRÖS NY□L**: Kör vége. Ez utóbbi az egyetlen ikon, amely 3D üzemmódban is megtalálható a képernyőn.

Az irányítást azoknak, akik halálra játszották az ***Archon***-t, nemigen kell részletezni, a többieknek viszont álljon itt egy útmutató:
Bal clickkel kiválaszthatjuk a preferált karaktert, mire megjelenik a közvetlen környezetében néhány fehér négyzet, amelyek egyikére kattintva alattvalónk odasomfordál (bámulatos pl. a *Vámpír* animációja). Ha valamelyik fehér négyzet találkozik egy ellenséggel, akkor rá clickelve megkezdődik a közelharc. Itt nem is titkolták, hogy az ***Archon*** adta az alapötletet, annyira hasonlít a csata, bár van

néhány kellemes újdonság, mint a fokozatos bezoomolás., ha a két karakter elég közel ér egymáshoz, vagy a csatakiáltások/halálhörgések. Az egyes figurák 2-2 támadását (alapállapotban '**S**'-re és '**SPACE**'-re jönnek elő) hadd ne kelljen ismertetnünk, egyrészt, mert valahol a hátsó borítón lenne vége, másrészt, mert mindeki rájön 1 perc játék után. Harc közben a képernyő alján két csík csökken/növekszik folyamatosan. A kék a **HP**, a piros a **Stamina** jelölésére szolgál. Ez utóbbi minden támadás után valamivel csökken, majd lassan elkezd újra nőni. Ha teljesen elfogy, egy ideig nem tudunk támadni. A **HP**-t csak a vámpír tudja növelni magának, mégpedig ellenfele vérének kiszívásával.
Visszatérve a főképernyőre, jobb clickre az alapkurzor varázslás-pointerré változik, ezt illuzionistán vagy szellemidézőn alkalmazva előbb ki kell jelölnünk, hogy melyik négyzetre varázsoljon, majd magát a kívánt karaktert. Minden egyes varázslás a szellemidéző/illuzionista bizonyos mennyiségű HP-jába kerül.
Lássuk részletesen:

	Szellemidéző	*Illuzionista*
Démon	20	20
Elemi tűz	15	10
Fantom	12	nem tud
Troll	10	15
Vámpír	20	20
Elemi Víz	15	10
Kísértet	18	12
Varázsló	nem tud	8
Ork	nem tud	8
Tolvaj	nem tud	5
Illuzionista	nem tud	5
Templar	nem tud	5
Látnok	nem tud	5
Szellemidéző	nem tud	5
Harcos	nem tud	8

Az *Illuzionista* varázslatai minden körben az eredeti **HP**-levonás 10%-át kívánják meg.
*Troll*ra clikelve az menten átváltozik kővé, és egészen addig úgy is marad, amíg rá nem szólunk.
*Templar*re kattintva részlegesen felgyógyít egy közvetlenül mellette álló sebesültet, akit előbb persze ki kell jelölni. Ugyanő és a varázsló fagyasztásra is képes mind a 3D-mezőn, mind közelharcban, az így kezelt páciens erejétől függően 2-5 körig marad jégbefagyva.
*Démon*ra clickelve az hatalmasat üvölt, ezáltal néhány **HP**-t leszedve a képernyőn látható karakterektől.
Ismételt jobbclickre a térképről már ismert nagyító-ikon jelenik meg - jelentése is ugyanaz.
Hát ennyi ez a ***Dark Legions***. Az ***Archon Ultra***-t ugyan kenterbe veri, de azért még vannak kritizálnivalók, legfőképpen az, hogy nincs egy összefüggő cselekményszál, ami attól függően változna a háborúk között, hogy éppen nyertünk-e vagy nem.
Így marad az egyébként elég terebélyes kerettörténet, de a fantasztikus grafika és hang úgyis kárpótol mindenért.

Defender of the Crown *(C64, Amiga, PC)*

Kiegészítés a *CoV#43*-ban megjelentekhez:

TOURNAMENT
Amikor a lovag szembejön velünk, próbáljuk meg a fegyvert a pajzs közepébe igazítani, majd fire, csak így lehet legyőzni. Előfordul azonban, hogy nemcsak a lovagot, hanem a lovát is leszúrjuk, ilyenkor ciki, mert elveszik az összes területünket, és csak a kiindulási terület marad meg. **(Azonkívül a jövőben el lehet vetni a lovagi gondolatát. Ugyanez történik, ha az ellenfél fejét kaszáljuk el.)** Ha háromszor győzünk, akkor a lovagi torna bajnokává avatnak.

READ MAP
A **VASSALS** azt jelenti, hogyha a terület üres, s ezután elfoglaljuk, hány katonával nő a seregünk.

Ha megtámadunk valakit v. ők minket akkor:
Ferocious Attack: Elsöprő erejű támadás, csak akkor használjuk, ha jelentős túlerővel rendelkezünk. Akkor viszont mészárlás...
Stand & fight: Állni és harcolni.
Bombard: Bombázás, sok katapult esetén brutális eredménye van.
Outflank: Kicselezés.
Retreat: Visszavonulás. Várban ugye nem célszerű...

Ha várat akarunk ostromolni, ahhoz min. 1 katapult kell!

Néha megjelenik egy "**Meanwhile**" felirat, magyarul "Eközben". A következők történhetnek:
- Egy normann elrabolta az aranyaink felét
- Robin kiifosztott egy gazdag normannt, és nekünk ajándékozott 25 aranyat
- Szabotázs történt, megrongáltak egy katapultot
- Elvesztettünk egy területet.
- Megtámadtak a vikingek, vagy egyéb barátságos népek, a várunkat védő sereg fele odalett
- És a legjobb: Egy szász nemesnek elrabolták a lányát (*Rosalind*: barna hajú, *Anne*: szőke hajú, Kathrine: fekete hajú), és az aggódó apa megkér, hogy szabadítsuk ki. Ha kiszabadítjuk, ő lesz a feleségünk **(nesze nektek...)**, és megkapjuk a papájának a területeit. Az eset hasonlít a rabláshoz, 2 őrt kell leápolni, aztán némi románc és kexjelenet...

És végül:
Ha **Move Army**-val egy szövetséges területre megyünk, akkor megkérdezi: Át akarsz vonulni békében a területemen? Válasz:
- **Accept**: Igen
- **Attack**: Nem (támadás)

Fatty Bear's Birthday Surprise *(PC)*

A játék *Kayla* hálószobájában kezdődik, éppen lefekvéshez készül (jól kezdődik!), de nem kell megijedni, csak egy kislányról van szó, akinek másnap lesz a szülinapja. Miután közli kedvenc mackójával, hogy oda van érte, elalszik. Erre a mackó kissé furcsán reagál, ugyanis életre kel. A mi dolgunk a maci irányítása. A feladatunk az, hogy az éjszaka során örömet szerezzünk a kislánynak (nem kell semmi jóra gondolni). Ezt úgy érhetjük el, hogy tortát sütünk neki, megkeressük a szülők által vásárolt kiskutyát, segítünk a szoba díszítésében, és megkeresünk elveszett betűket. A program egyik előnye, hogy a történet mindig máshogy alakul, és majd' minden tárggyal lehet valamit csinálni - ez némi kacajra, derűre, vidámságra stb. is okot adhat - bár hasznukat - néhány kivételtől eltekintve - nem nagyon vehetjük.

A kislány szobájából indulunk. Itt elbeszélgetünk néhány szintén életre kelt játékkal (semmi fontosat nem mondanak). Gyerünk is ki innen, és menjünk be a folyosó másik, bal oldalán lévő ajtón. A fürdőszobába jutottunk. Nyissuk ki a bejárattól balra lévő szennyesledobó ajtaját, és másszunk be rajta. Yeepppeee!! Nem csípett meg semmi, csak mackónk lecsúszott a ledobón. Rég volt nagymosás a családban, mert épp a sok szennyes, mocskos stb. cucc közepébe huppanunk. De nem eredménytelenül. A garázs távvezérlője (rimót kontroll) esik elénk, amit *F.B.* (*Fatty Bear*) önszorgalomból fel is szed. Ha kiszórakoztuk magunkat a takarító- és mosóeszközökkel, gyerünk ki a feljárón a szabadba. Az udvaron vagyunk, a ház előtt. Gyerünk a kertbe (balra). Vegyük fel a félgömb alakú valamit. Gyerünk a hátsó udvarba és nyissuk ki a garage- (garázs - *Nagy Feró* mű(fog)sora) -ajtót. Ezt úgy érhetjük el, hogy ráklikkelünk távvezérlőre, és ezzel együtt a garázsajtóra. Mellesleg a garázsajtó balra terül el, és billenő. Bármilyen meglepő, be kell menni a billenőajtó helyén. Bent klikkeljünk rá a polc mellett/mögött lévő létrára, ami furcsa mozgással oldalog a megfelelő helyre. Klikkeljünk a polc tetején lévő zsákra, mire *F.B.* megállapítja, hogy le tudja hozni (ha nem tudná, nem csináltuk volna meg ezt az egész cécót). És le is veszi. Tyuhéj, van cukrunk. A zsák zsebméretűre zsugorodik, de ne felejtsük el, hogy *F.B.* varázsolni is tud (tiszta fentőzi - fantasy). Mehetünk is. Új célunk a konyha, amely legrövidebben a hátsó bejáraton át közelíthető meg.

Középen egy nagy csomag van: hogy mi van benne, az sajnos kiderül.

Nyissuk ki a hűtőszekrényt, magyar nevén a fridzsidert. Vegyük magunkhoz a vajat (**butter**), a két tojást (**two eggs**), a csontot (**bone**), a tejet (**kutyás doboz**), és a sajtot (**cheese**).

F.B. automatikusan kipakolja a tortához szükséges cuccokat a konyha bal felében lévő polcra. Itt csinálhatjuk majd a tortát. Ebben segítségünkre lesz a magyar képernyőről lopott figura, akinek az eredetije kockás fülekkel rendelkezik. Hiába, külföldön is terjed a rajzfilm-csempészet...

Gyerünk közelebb a tortasütő-pulthoz. A fölső szekrénysor középső tagjában találjuk a vaníliás cukrot és a csokireszeléket.

Előfordulhat, hogy a kutyus elvisz valamit. Erre majd kitérek.

Alul is a középső részben vannak csak fontos dolgok: mérőeszközök és habverő. Ha ezeket is kipakolta *F.B.*, akkor hozzá is foghatunk a nagybani édességgyártáshoz. Klikkeljünk a szerszám- és alapanyag-halomra. Tegyünk mindenből egyszer a tálba, majd keverjük fel a habverővel. Gyengébb idegzetűek ezt a folyamatot ne nézzék végig, ugyanis *F.B.* elénekli a JuEszÉjTopTen-ről a 'Sütöm sütöm a szülinapi tortát' c. dalt **(akinek hangkártyája van, az ilyenkor esetleg megbánja, hogy megvette...)**. Ezután repcsinyuszi beteszi a tortát a sütőbe, melyet ezután díszíthetünk kedvünk szerint. Ha kész vagyunk, kamikázenyuszink felviszi a kislány szobájába. Ha nem tetszik a remekmű, süthetünk új adagot, vagy a szobában újradíszíthetjük. Ezután *F.B.I.* (azt hiszem, kicsit eltúloztuk...) nagy botorságra szánja magát: kíváncsisága a vesztébe viszi... pedig már nagy elődeink is megmondták, hogy AKI K□VÁNCSI, AZ ARANYAT LEL!!!

Szóval *C.I.A.* kibontja az ajándékot - MI A NYÍL ASCII KÓDJA???

Kiugrik egy szép, nagy kiskutya. Elég sok kalamajkát fog még okozni. Első dolga, hogy elrohan. Rosszabb esetben el is vihet valamit, általában fontos dolgot, pl. tortaalapanyagot (fene az édes száját). Meg kell keresni. Ha felrohan a lépcsőn és abba a szobába megy be, amelyik zárva van, akkor vesszük hasznát a sajtnak. Klikkeljünk a sajtra, majd sajtostól az ajtó alján lévő lyukra. Ha mindent jól csináltunk, egy kisegér kirohan a kulccsal, és elviszi a sajtot. Sajt nélkül ne is próbálkozzunk, mert akkor *Mousy* visszaviszi a kulcsot. Hiába, manapság mindennek ára van... Ez után term. (nem termesz, hanem természetesen) a kulccsal nyitható az ajtó a szokott módon (Klikk kulcs, klikk ajtó).
Ha nem vitt el semmit a kutyuli, akkor is menjünk az emeletre. A jobb oldalon a lépcsőfeljáróval szemben három ajtó van, menjünk be a legtávolabbiba. Ez a szülők szobája. Itt sok érdekeset lehet csinálni, de ezt a kedves olvasóra bízzuk. Menjünk be a gardrobszekrénybe (nagy reluxa a szemközti falon). *F.B.* megállapítja, hogy sötét van (nem csoda, hisz' bement), és lámpát gyújt.
Másszunk fel a legfelső dobozra (klikkeljünk rá) *F.B.* elmondja a szokott dolgokat, amiket ugrálás közben emberek is szoktak, nemcsak életre kelt játékmacik. Alkalmazzuk a képernyő tetején lévő (topofdeszkrín) nyilat. *F.B.* a trambulin segedelmével egy képernyőnyivel (szép szó) feljebb ugrik, és megcsimpaszkodik a lámpagyújtó zsinórban. Ez nem akadályozza meg abban, hogy kivegyen egyet a díszszalagokat tartalmazó dobozból (*ribbons*). Közli, hogy épp erre van szüksége, de megköszönni már lusta azt a sok fáradságot, amit ezért áldoztunk. Meg is bűnhődik ezért a lejövetelnél: jó nagyot terül...
Gyerünk be *Kayla* (ilyen nevet...) szobájába. Nehéz eltéveszteni, mert egyrészt innen indultunk, másrészt ki van rá írva, harmadrészt ez a hozzánk legközelebb lévő szoba. Aki ennek ellenére sem találja meg, annak nem ajánlom ezt a játékot, inkább vegye elő a C64-ét és töltse be a vízárdofvárt.
Ha sikeresen megérkeztünk to the *Kayla*'s room, akkor nagy (s)örömmámor fogad minket. A szobát még vagy díszítik, vagy már elkészültek vele. A lényeg az, hogy a többi ránk vár. A díszítőmunkások elpanaszolják, hogy a törpeméretű eb még nem részesült kellő nevelésben, és ellopott 3, azaz három betűt a gyönyörű szülinapi köszöntőszövegből, melyet a falon lévő táblára klikkelve meg is vizsgálhatunk. Ha valaki nem jönne rá, az eredeti felirat HAPPY BIRTHDAY. A fordításra sajnos nem maradt elég időnk...
1. Feladat: megkeresni az elveszett betűket - mission is impossible.
2. Feladat: felfújni fájv (5) lufit (lufik nagykeráron a polc tetején a színes izében)
3. Feladat: az életrevaló kutyust visszaterelni a dobozába

Érdemes a harmadik feladattal kezdeni, mert amíg ez az izgága jószág szabadon ólálkodik, nem fújhatjuk fel a lufikat, mert ez az alattomos... mindig kidurrantja. Tehát irány a konyha. Szerencsére egy idő után a kutyuli mindig a konyhában van, ha mi is odamegyünk. Most jön a nagy trükk! Klikk csont klikk eb. Ez általában működik. Ha mégsem, annak az az oka, hogy a kíváncsi állat kaparászott egy keveset a kertben, és enyhén szólva nem csak a múltja sáros. *F.B.* a jobb érzésű életre kelt játékmacik közé tartozik, ezért nem szeretné, ha kis barátnőjét összemocskolná ez a, ez a... Ha ennek a tényállásnak a fennforgása forog fenn, akkor a csontos trükköt elő kell adni a fürdőszobában is (*Kayla* szobájával szemben). Ha az eb a kádban van, klikk szappan, klikk csap. Ebünk kész az újracsomagolásra. Irány konyha, csontos trükk, és máris kész vagyunk.
Jöhet a missön nambörvan. A betűk bármely képernyőn lehetnek. Ha megvan a 3 betű, illeszszük őket a helyükre. Miután kizsebeltük magunkat, már csak a luftballon fújás marad hátra - fújhatjuk. Ha kész, akkor kész... úgy értem vége a játéknak.

F.B. elmondja, hogy minden készen áll az ünneplésre, és visszamászik a helyére, az ágyba. Jöhet az Endszekvensz.
(Hmmm, ez egy grandiózus játék! 13 Mega, ebből 5.5 a speech pack, és a végigjátszás az összes létező hülyeség kipróbálásával vagy 1.5 óra...)

FUTURE WARS *(Amiga, PC)*

A játék elején egy bazi nagy UFO vív harcot 3 emberrel (esélyük sincs), majd meglátjuk magát a csodás hőst (minket), egy ablakpucolót. Ráadásul még a vödröt is felrúgjuk! Erre a főnök összevissza ugat...
A kezelés tök egyszerű: bal clickre odamegyünk, ahová a nyíl mutat (a föld szintjét kell figyelembe venni), jobb clickre megjelenik az igék listája:

- **EXAMINE**: Megvizsgálhatunk valamit.
- **TAKE**: Felvehetünk valamit.
- **INVENTORY**: A nálunk lévő tárgyak.
- **OPERATE**: Ezzel csinálhatunk valamit a képernyőn lévő dolgokkal (nyitás, bekapcsolás stb).
- **USE**: Egy nálunk lévő tárgy használata valamin, vagy odaadása valakinek, stb.
- **SPEAK**: Beszélni valakihez — szerintünk felesleges (de azért aki tud angolul, beszéljen csak nyugodtan pl. tyúkokkal, farkassal, szrönnyel, tárgyakkal stb).

Újabb jobb clickre eltűnik a lista, bal clickre aktiválunk egy igét. A 2 gombot egyszerre megnyomva az I/O menü jön:

- **VERSION 1.04**: Vissza a játékhoz.
- **RESTART GAME**: Újrakezdés (megerősítés után).
- **LOAD GAME**: Töltés.
- **SAVE GAME**: Mentés.
- **BACKUP DRIVE IS OF0**: Külső vagy belső drive-ról töltsön a gép állást (ez ugye PC-n nem jellemző).

Na, ennyi blabla után jöhet a megoldás...

Vegyük fel a vödröt (**BUCKET**), és vizsgáljuk meg a billentyűzetet (**SCHAFFORDING**)! Tehénkedjünk rá a piros gombra (**RED BUTTON**), majd nyissuk ki az ablakot (**WINDOW**). A szemetesből vegyük ki a zacskót (az a piros — **PLASTIC BAG**), és emeljük meg a szőnyeg sarkát (**CARPET**) a kulcsért. Menjünk a csaphoz, és töltsük meg a vödröt a csapon (**SINK**). Nyissuk ki a WC-ajtót (**DOOR TO WC**), és a földről vegyük fel a kis zászlót (**LITTLE FLAG**). Nyissuk ki a szekrényt, és vegyük ki a szúnyogirtót. Használjuk a vödröt a felső ajtón, és nyissuk ki a jobboldalit (hehehehehe...). Menjünk az íróasztalhoz, nyissuk ki a fiókot (**DRAWER**), és vegyük ki a papírt! Most vizsgáljuk meg a térképet, és használjuk a zászlót a lyukon (**LITTLE HOLE**). Egy rejtekajtó! Menjünk be. Hopp, egy lassan ereszkedő fal! Gyorsan vizsgáljuk meg a billentyűzetet (**NUMBERED KEYBOARD**), és írjuk be a kódot (OPERATE minden számjegy, a szám 4-0-3-1-5, vagy előfordulhat, hogy 6-9-4-3-7?).
Miután a fal megállt, menjünk fel és jobbra: HUKK! Egy kicsit modern ez a szerkó, nem (a 20. században járunk ugyanis) ? Menjünk a géphez, tegyük be a papírt a nyílásba (**OPENING**). Nyomjuk meg a zöld, majd a piros gombot (**GREEN BUTTON**, **RED BUTTON**), és lépjünk a fehér karikába! OOOPS...
Egy tisztáson vagyunk. Mindig a zöld részekre clickelve menjünk oda a szúnyogokhoz, és fújjuk le őket Chemotox-szal! Menjünk balra, és vizsgáljuk meg a csillanás helyét, hogy megleljük a medált (**PENDANT**). Menjünk balra, majd föl a kastély mögé. Hehe, meghaltunk! Tehát először is, miután elmentünk balra, vizsgáljuk meg a fa gyökereit, majd a talált kötelet (**ROPE**) használjuk az ágon! (**TREE BRANCH**). A fickó ruháit vegyük fel, majd így menjünk el a kastély mögé! Rázzuk meg a fát, és vizsgáljuk meg a földet (**GROUND**). Ezzel a ruppóval menjünk be a kocsmába (ajtónyitás után),

és adjuk oda a **SILVER COIN**t az **INNKEEPER**nek! Aztán hallgassuk meg a falusiak dumáját: az angolul tudók padlót fognak majd... Az a lényeg, hogy a papok miatt csomó fura dolog történt, és a király lánya is elveszett...
Menjünk a kastélyba, amikor az őr megállít, mutassuk meg neki a medált, és menjünk be. Ezt már nem volt türelmünk lefordítani... Az a lényeg, hogy a király keresi a lányát. Kifelé menet csórjuk el az őr lándzsáját, és a nagy fához visszamenve piszkáljuk le a csuhát. Ekkor menjünk a fához, és töltsük meg a műanyag zacskót. Most VILLÁMGYORSAN menjünk balra-le, majd, ha a farkas üvölt, használjuk rajta a zacskót. Ha nem voltunk elég gyorsak, mehetünk vissza zacskót tölteni. Egyébként tök jók ezek a dolgok a játékban... Érdekes elgondolkozni, hogy hogyan került ide ez a gépfarkas a múltba...
Menjünk a templomba, és tegyük teljes hangerőre a TV-t. Itt az a szabály, hogy csak az ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁVAL EGYEZőEN, A SZEGÉLYEN szabad menni. Menjünk a baloldali szobába, majd ott a paphoz. Most menjünk át a szemben lévő szobába (tartsuk be a szabályt!), és egy kicsit befelé. Menjünk vissza, és vegyük fel a kupát. Menjünk a felső ajtóhoz, majd használjuk a kupát a jobb oldali középső hordón. Menjünk be a jobb oldali ajtón, majd kutassuk át a hullát! A távirányítót (valahol az 1400-as években járunk...) használjuk a szekrényen, majd menjünk a borospincébe, és a létra fölötti hordón használjuk a távirányítót (**CONTROL DEVICE**), a nyílásba másszunk be!
Ez itt *Lo-Ann*, a király lánya. Vizsgáljuk meg az üvegbúrát (**GLASS CASE**), megleljük a gázkapszulát. Használjuk a kártyát a számítógépen, majd kezdjünk el clickelgetni — sokáig tart, de az a lényege, hogy el kell mennünk a 44. századba. Sajnos *Lo-Ann* nem érkezik meg... Vizsgáljuk meg a jobb alsó részen lévő szemetet (**RUBBLE**), majd menjünk jobbra, és vizsgáljuk meg a kis fehér pöttyöt (biztosíték). **OPERATE**-oljuk kétszer a középső szeméthalmot, és menjünk a nyílásba. Egy idő után egy csaphoz (**TAP**) érkezünk, töltsük meg a lámpát. Hosszú mászkálás után egy szörnyhöz érünk, aki két embert (anya és fia) akar ebédelni. Ebéd előtti aperitifként adjunk neki olajat... A létrán menjünk föl, és piszkáljuk meg a kamerát a lándzsával, és menjünk be — a zenét érdemes meghallgatni! Vizsgáljuk meg az újság-automata pénzvisszaadó nyílását. Nicsak, egy érme! Dobjuk be a **MONEY SLOT**ba, majd játsszuk ezt el még egyszer! A metróba szálljunk be. A lebegő TV-t töröljük meg az újsággal, és menjünk le a lépcsőn. Használjuk a biztosítékainkat (**FUSES**) az itteni biztosítékokon. Menjünk fel, majd a nyilak között tovább. Tök jó mozi jön...
A kulccsal nyissuk ki az **AIR DUCT**ot (az a kis négyzet). Használjuk rajta a gázkapszulát, majd RÖGTÖN UTÁNA az újságot, aztán jobbra ki — újabb mozi, remek zenével... A *Crughon*ok visszamentek az időben, ugyanis a földiek visszaverték a jövőbeli támadásukat egy új pajzs segítségével. Ennek a leendő telepítési helyén próbálnak meg bombákat elhelyezni. 1400 körül már megfékeztük őket — most majd 65 millió évvel ezelőtt kell... A poén után menjünk le *Lo-Ann*hez, és mentsünk állást, menjünk *Lo-Ann* után — íme egy SHIT, SCHEISSE stb. arcade. A középpont felé igyekvő fickók ELÉ lőjünk, így beleszaladnak a lövéseinkbe. Amikor beúszik jobbról egy lebegő izén egy *Crughon*, lőjük gyorsan szitává! Ezután nemsokára vége... lenne, de *Lo-Ann*t lelövi egy orvul támadó pali. Vizsgáljuk át háromszor, majd használjuk rajta a medált. Menjünk az űrhajóhoz, és vizsgáljuk meg a hullát. Menjünk a hajóba, használjuk a mágneskártyát a **CARD READER**en, majd **OPERATE CASE**. A ruhát szedjük ki, és akasszuk a kamerára. Feküdjünk a hibernálóba, majd újból **OPERATE CASE**. Tente-tente...
Amikor felébredtünk, menjünk minél gyorsabban az ajtó jobb szélére, majd amikor már majdnem kinyílt az ajtó, használjuk a láthatatlanná tévő pirulát. Vigyázzunk, ne érintsük egyiket se, száguldjunk ki az ajtón, majd le a lépcsőn, és viharzó sebességgel nyomuljunk a ládák mögé. **OPERATE BOX**, majd lefelé a szemben lévő ajtón. Na, kinek van gyári kézikönyve?! Senkinek? Csak azért, mert abban van a térkép... Sebaj, itt a megoldás:

1.
- jobbra, a 2. lépcsőn le
- jobbra, a 2. lépcsőn le (igen, kétszer!)
- jobbra, az első lépcsőn le
- balra, az első lépcsőn le
- jobbra, az első lépcsőn le
- jobbra, az első lépcsőn le (megint)
- balra, az első lépcsőn le — 6-szor
- jobbra, az első lépcsőn le — 2-szer
- jobbra, az első lépcsőn fel — 5-ször
- jobbra, az első lépcsőn le — 3-szor
- balra, az első lépcsőn le — 3-szor
- jobbra, az első lépcsőn le
- balra, az első lépcsőn le
- jobbra az ajtóig, itt használjuk a mágneskártyát a **CONSOLE**-on, majd kifelé!
- balra, az első lépcsőn fel
- jobbra, az első lépcsőn fel
- balra, az első lépcsőn fel
- jobbra, az első lépcsőn fel — 3-szor
- balra, az első lépcsőn fel — 2-szer
- balra, az első lépcsőn le — 5-ször
- balra, az első lépcsőn föl, 3-szor
- jobbra, az első lépcsőn föl, 3-szor
- balra egyenesen

És ezzel vége is...

King's Bounty *(C64, Amiga)*

További kiegészítések a kevés megunhatatlan játékok egyikéhez...

Először pár megjegyzés a játékhoz illetve a táblázathoz:

A táblázat elsősorban abban segít, hogy mindenki anyagi helyzetéhez képest a lehető legjobb fajt választhassa ki - megmutatja, hogy árához (fenntartási költségeihez) képest mely faj a legütőképesebb, melyekből érdemes a csapatba tenni.

A jelölések valószínűleg egyértelműek (a program is ezeket használja), de azért elmondjuk őket:

SL (feltehetőleg **SKILL**): Minél magasabb, annál nehezebben találják el az adott fajtát, és annál jobban üt ő.

MOVE mutatja csatában a lépések számát; F betű jelenti, hogy repülni is tud. A repülő fajok egyébként (mielőtt támadnának) többször is repülhetnek, de utána csak egyet léphetnek vagy támadhatnak. Ezért - ha még támadni/lőni is akarunk - szomszédos pozícióba is repülni kell!

SHOOT mutatja, hogy a faj tud-e lőni, és ha igen, mennyit.

HP mutatja - bizonyára mindenki rájött már az aminózus leírás óta - a csapat összes HP-jét, azaz (hívjuk így) életerejét.

DAMAGE azt jelenti, hogy mekkorát tud ütni az egész csapat.

GCOST pedig egy példány heti zsoldját. A vásárlási (toborzási) ár ennek rendszerint tízszerese (kivétel a *DWARF* (30/350) és a *SPRITE* (1/15)).

Az utóbbi 3 adat több figura esetén összegződik, az elsők természetesen nem, de ez úgyis kiderül az **ARMY** infolapjáról.
Egy trükk: ha bepakolunk egy csapatot a várba, akkor egy heti zsoldját kell befizetni kvártélyozás címén, a továbbiakban ingyen van, amíg ki nem vesszük. Vigyázat, a szellemek (*Ghosts*) **Week of *Peasants*** esetén a várban is visszaváltoznak parasztokká!
A követendő stratégia sokféle lehet, de ami fontos: **Saharia** felfedezését kicsi sereggel végezzük (a többiek addig **Archipelia** egyik várában ülhetnek), a harcok elől térjünk ki (a hódító sereggel viszont már sokszor érdemes megverni a kósza seregeket is). Ha csak repülni tudó fajta van a seregben, akkor az '**F**' billentyűvel váltsunk repkedésre, itt aztán hasznos lesz.
Mint az már valamelyik *CoV*-ban már megjelent, a sárkányokat abszolút nem zavarják sem a segítő, sem az ártó varázslatok.
Mivel valószínűleg sokaknak nem tiszta, hogy mitől is "termelődnek" újra a fajok, felhívjuk mindenki figyelmét, hogy minden hét végén (fizetéskor) megtudjuk, hogy éppen melyik faj hete van. Ekkor az adott faj minden létező "lelőhelyen" maximális létszámra töltődik. **Week of Peasants** esetén a szellemek feltámadnak, és merő véletlenségből sosem lovagok lesznek belőlük...
Ha úgy néz ki, kifutunk az időből, akkor ajánlott feltankolni **TIME STOP** varázslatokból (vagy repülni, ha csak pilóta fajok vannak).
Úgy tűnik, a démonok annál jobban szeretnek felezgetni, minél többen vannak.
A vámpírok mindig a csata elején meglévő létszámukra igyekeznek feltöltődni. Ezt úgy érik el, hogy a lecsapott lények **HP**-jét (vérét...) magukhoz veszik, de mindig csak annyit, amennyi a csata eleji létszámhoz szükséges és elégséges. A szellemek ugye létszám szerint szaporodnak, és korlátok nélkül, úgyhogy nagyon kell velük vigyázni. Ebből következik, hogy a vámpírok nagyon királyok nagyobb számú, de gyengébb ellenfél ellen: ha nincs óriási ellenséges túlerő, még veszteségeik sem lesznek; nagy szellemcsapatot viszont éppen komoly túlerő lefoglalására ajánlott használni (de nem pl. 5000 paraszt ellen...).
Akkor most a sokat emlegetett táblázat:

	SL	MOVE	SHOOT	HP	DAMAGE	GCOST
Peasant	1	1	-	1	1-1	1
Sprite	1	F	-	1	1-2	1
Militia	2	2	-	2	1-2	5
Archer	2	2	12	10	1-2	25
Wolf	2	3	-	3	1-3	4
Skeleton	2	2	-	3	1-2	4
Zombie	2	1	-	5	2-2	5
Gnome	2	1	-	5	1-3	6
Orc	2	2	6	5	2-3	7
Elf	3	3	24	10	1-2	20
Pikeman	3	2	-	10	1-2	30
Nomad	3	2	-	15	2-4	30
Dwarf	3	1	-	20	2-4	30
Ghost	4	3	-	10	3-4	40
Cavalry	4	4	-	20	3-5	80
Ogre	4	1	-	40	3-5	75
Barbarian	4	3	-	40	1-8	75
Troll	4	1	-	50	2-5	100
Druid	5	2	3	25	2-3	70
Archmage	5	F	2	25	2-3	120
Vampire	5	F	-	30	3-6	150
Kinght	5	1	-	35	6-10	100
Giant	5	3	6	60	10-20	200
Demon	6	F	-	50	5-7	300
Dragon	6	F	-	200	25-50	500

Laser Squad 2: Laser Platoon *(C64, Amiga, PC)*

Fegyverkezés:
- 4 **auto cannon**nal felszerelt, **4-es páncélú** muksó
- 2 **gránátos:** 2 **AP 60**, 1 **AP 100**, **2-es páncél**
- 2 **MK II-es R-es páncél**

Az **auto cannon**os manuszokat azért célszerű 4-es páncélba öltöztetni, mivel előfordul, hogy a töltet a közelben robban. Ha max. a páncél, ezt vígan kibírjuk. Ha max. páncéllal a **droid** elé állunk, és az lő egyet, akkor a manusznak marad 1-8 **constitution point**-ja.
Stratégia: a **DROID** 2 lehetséges útirányt használ. Ha D1 felé megy, rejtőzzünk el abban a kis helyiségben, ami az ajtótól jobbra van. Közben az **MR2**-es ffigyelje a **DROID**-ot. Amikor kb. a terem közepén van, élesítsünk ki 1 **AP 100-as gránát**ot, és dobjuk a háta mögé!
A következő körben a másik gránátos élesítsen ki 1 **AP 100**-at, majd vágja oda a droidhoz. Lám már el is pusztult. Ja, a látható ellenfelekről infót is kérhetünk.

MYTH *(C64, Amiga, PC)*

A programot '89 decemberében jelentette meg a kitűnő játékairól ismert ***SYSTEM 3***. A ***MYTH***-ről semmi rosszat nem lehet elmondani, legfeljebb azt, hogy a harmadik pályán néhány része olyan nehézre sikeredett, hogy a játékost a gutaütés kerülgeti. A játék grafikája szuper, a zene szuper, a sprite-ok gyönyörűek. Mi kell még?! A zenét egy ***Maniacs of Noise*** nevű társulat írta, őket pedig valószínűleg nem kell bemutatni. Lássuk hát a leírást!
Az irányítás a kettes portba dugott joystickkel és a billentyűzetről történik. A ',' és '.' billentyűkkel a tárgyak között válogathatunk, a '**SPACE**'-szel pedig az éppen középen lévő tárgyat tehetjük hősünk kezébe. A joy jobbra-balra húzásával mászkálhatunk, lehúzva nagyot ugrik, felnyomva a kart pedig kicsit ugrik. Ugrás közbeni jobbra-balra és ferdén felnyomáskor jobbra-balra srégen ugrik, tűz+le-vel pedig tárgyakat vehetünk fel. Tűz+aktuális iránnyal ütést (karddal szúrást), míg tűz+ellentétessel rúgást érhetünk el. Ferdén fel+tűzzel magasra üthetünk a karddal. Valószínűleg ennyi elég az irányításból, jöhetnek a pályák megoldásai.

LEVEL 1/1
Az első részt a görög legendák ihlették. Először a kezdőhelyen öljünk meg 4-5 csontit, míg az egyik el nem ejt egy kardot. A kardot kézbevéve irtsunk ki egy zöld angyalkát, és vegyük fel a helyén megjelenő lángot. Menjünk jobbra, és a karddal vágjuk le a lógó fickót. Menjünk le az alsó szintre, és öljünk meg egy csontit úgy, hogy a feje a lávába hulljon. Erre a lépésünkre előjön a lávából egy nagy, vörös, szigonynyos ördög. Biztosan ő a góré. Neki mi kellünk, nekünk viszont az ő szigonya. A nemrég felszedett lángocskával (miután kézbevettük) öljük meg, és vegyük fel a szigonyt, DE NE HASZNÁLJUK! Haladjunk jobbra, ameddig egy nagy, ronda, sokfejű oroszlánhoz nem érünk, és vegyük kézbe szuronyt, amit hősünk automatikusan hozzávág a rondasághoz. Szabad az út. Vigyázva a szakadékokra, futás jobbra!

LEVEL 1/2
Itt nincs sok tennivalónk. Haladjunk arra, amerre akarunk, de mivel csak jobbra lehet, lehetőleg ezt az irányt válasszuk. Nemsokára elérünk egy szép hölgyhöz, akihez ha közel megyünk, kígyóvá változik, és lelegeli a fejünket. Inkább irtsuk ki még messziről őt is a lángocskákkal, elkerülendő a

fejetlenséget. Továbbhaladva egy szobor hívja fel magára a figyelmet, aminek a lábát ütögetve (a karddal, ott ahol cseng), egy pajzs lesz a jutalmunk. Vegyük fel, és fussunk tovább.

LEVEL 1/3

Vegyük kézbe a pajzsot, és ugráljunk el vele a *Gorgó*ig, akit ha az ember megpil-lant, kővé változik. A kővé változás nem túl kellemes érzés, tehát mellőzzük, méghozzá úgy, hogy a szeméből kilőtt sugarakat kivédjük a pajzsunkkal (tűz). Közben állítsuk be középre a kardot a tárgylistában, majd mikor elfordul, vil-lámgyorsan ugorjunk mellé, vegyük kézbe a kardot, és vágjuk le a fejét. Vegyük is fel a kihűlt testrészt, jó lesz még fegyvernek a későbbiekben. Ugráljunk óvatosan jobbra, ahol egy háromfejű sárkány állja utunkat. Lőjjük le mindhárom fejét a *Gorgó*fejjel, és végeztünk is.

LEVEL 2/1

A germán mondakörbe csöppentünk, méghozzá egy viking hajóra. Nyírjuk ki a támadó vikingeket, ha eleget elintéztünk, megjelenik egy fekete holló. Amikor — egy pillanatra — leereszkedik a földi szintre, szúrjuk le a karddal (jó kis móka lesz — 10 perc szórakozás, és az idegbaj garantált). Vegyük fel a helyén megjelenő pénzt, s már jöhet is a következő pálya (ha nem igyekszünk, akkor jön egy jó kis villám).

LEVEL 2/2

Itt több hőssel is találkozhatunk *Richard Wagner* operáiból. Egy erdőben találjuk magunkat. Ahogy jobbra tartunk, egyre-másra pajkoskodni kívánó faunok kerülnek elénk. Nyomjuk le őket a kardunk segítségével, és öljünk meg pár zöld repkedő akármicsodát is, mert a helyükön megjelenő tőrökre szükségünk lesz. Egy helyen, ahol eltűnnek a fák, valaki kikapja a kezünkből a kardot. Nem kell megijedni, csak megélezik, azután visszaadják. Továbbmenve jobbra egy helyen egy máglyán égő ifjú hölgyet találunk. Ő *Krimhilde*, aki megmentőjét, *Siegfrid*et várja (*Wagner*: Rajna kincse). Ha nincs *Siegfrid*, jók leszünk mi is. Vegyük fel a fáklyát és üssük le vele a repkedő tűzmanókat. Ha elintéztük valamennyit, *Krimhilde* szapora villogások közt eltűnik (köszönetképpen feltuningolja hősünket, igen jó erőben leszünk). Jobbra továbbmeneve találkozunk egy egyfejű sárkánnyal, aki nem *Süsü*, hanem az istenek várának — a **Walhalla**-nak — az őrzője. Szurkáljuk a karddal, amíg sebes nem lesz a nyaka, majd messzebb állva hajítsunk bele egy tőrt a sebébe (ne a zsebébe). Most már nem ellenzi, hogy bekukkantsunk *Odin*, *Thor* és a többiek otthonába.

LEVEL 2/3

Menjünk fel és jobbra a nyitott kapuig, ahol a kalapácsával hadonászó *Thor*t kell likvidálnunk. Egy szinttel feljebb ugyanez lesz a feladatunk. Ha végeztünk, ugorjunk fel a hídra, mire *Odin* felszállít minket a következő szintre.

LEVEL 2/4

Irtsuk ki a villámokkal szórakozó *Loki* istent, aki kicsit *Loki*, kicsit löki (ha-ha-ha), azután szurkáljuk meg *Odin* főistent is. Jónéhány szurkálás után abbahagyja a villámok eregetését, és a fejünkre teszi a kezét. Úgy látszik, itt befogadtak minket, mehetünk tovább.

LEVEL 3/1

Átcsöppentünk az egyiptomi mitológiába. Egy piramis előtt állunk. A piramis oldalán sötétebb vonalak jelzik, hogy mire léphetünk rá. Kis figyelemmel mindenki észreveheti őket. A piramisnak három bejárata van: miután ezeken bemegyünk, nincs más dolgunk, mint ugrálni, futkosni, és óvakodni a hegyes karóktól. Az egyik barlang végén találunk egy szemet, ezt vegyük fel, mert szükséges. Egy másik bejárat vezet a piramis belsejébe, a harmadik pedig a nagy b.... (bejárhatatlan) semmibe.

LEVEL 3/2
Ha megvan a szem, menjünk be a piramis belsejébe. Itt eléggé sokat kell vacakolni mindenféle csapdákkal, de ezek megtalálása és kicselezése maradjon az olvasó szórakozása (?). Miután bejutottunk a belső sírkamrába, szedjük fel a szanaszét heverő négy korsót, lehetőleg úgy, hogy előbb verjük szét őket. A helyükön megjelenő edényeket kell felvenni. Fontos még az **ANKH** megszerzése, mely a bejáratnál van a falon. Miután ez is megvan, keressük meg *Ozirisz* istent, aki egy sakál képében mutatkozik. Álljunk meg előtte, és használjuk a falon is látható keresztet. Ezután használjuk a szemet, és nyomjuk folyamatosan a '**Fire**'-t. Ekkor a szemünkből előtör a napfény, s a sötétség istene egy idő után lehajtja a fejét. Ekkor megjelenik egy talizmán, amit felvéve kétszer nagyobbat tudunk ugrani. Ugorjunk fel a fejünk fölött lévő kürtőbe, és némi ugrálás után bekerülünk a sírkamrába.

LEVEL 3/3
A sírkamrában rakjuk a négy felvett kancsót a polcokra (örökélet nélkül, hmmmm...). Menjünk jobbra, majd álljunk meg a szarkofág és a fáraófej között. Ekkor a fáraó szeméből lézer tör elő, és elénkpattan valami, amit felvéve röpködni tudunk. Repüljünk a fáraófej elé, és lőjük, amíg mozog. Ha ezt elintéztük, jöhet a 4. rész.

LEVEL 4
Sajnos itt csak lövöldözni kell agyba-főbe. Szomorú, hogy a kiváló ***MYTH*** a végére lealacsonyodott az ***R-Type*** színvonalára. Lőjünk szét mindent, ami jön. A bolygófelszín végén találunk két élő szobrot, akiket szintén ki kell lőni. Ekkor jön a *Dameron*, akinek az ereje a fején lévő koponyákban van, tehát először ezeket égessük ki, majd sorozzuk meg a szemét. *Dameron* kolléga egy idő után megunja az állandó csiklandozást, és felrobban, feltálalva nekünk a győzelmet.

NICK FALDO'S CH.SHIP GOLF *(C64, Amiga)*

A programot a ***Grandslam*** adta ki 93-ban 64-re és Amigára. Leírás a 64-es verzió alapján.
A címképernyő megtekintése után két versenysorozat közül választhatnk. Mind a két **course** (szerintünk inkább **curse**...) 18 különböző pályából áll. A készítők névsora után *Nick Faldo* fényképét, aláírását és az elért eredményeit csodálhatjuk meg, majd beállíthatjuk a játékosok számát (1-4), és hogy **matchplay**-t (verseny) vagy **strokeplay**-t (csak passzolgatjuk a labdát) akarunk játszani.
Ezután egy menüszerűség következik:
- **New Player**
- **Load Player**
- **Cpu Player**

Az első kettőnél be kell állítanunk a file számát (0-7), tehát nyolc kimentett állásunk lehet. A **Cpu Player**-t csak akkor használjuk, ha már végigszenvedtük magunkat valamelyik **course**-on. Ekkor a korábban **New Player**-nél megadott file-ba elmenti az eredményünket.
Ha ezzel megvolnánk, végre valami értelmes dolgot is csinálhatunk: beírhatjuk a nevünket, és beállíthatuk, hogy melyik joyportról akarjuk irányítani a játékot. Ezek után egy táblázat jelenik meg, itt kellene kiválasztani, hogy melyik ütőt (nem) visszük magunkkal. Jobbérzésűek nyomjanak simán **DONE**-t, különben a táblázat első sorában látjuk az ütő nevét, utána azt, hogy hány yardot üthetünk vele, végül pedig azt, hogy milyen talajról. Minél hosszabb a csík, annál rosszabb lehet a talaj.
A **W (wooden)** faütőt jelent, ebből öt darab van. Minél nagyobb szám áll mellette (mármint a W mellett) annál kisebbet üthetünk vele, viszont rosszabb talajról is elütjük a labdát. Ugyanígxy az I

(**iron**), azaz vasütőnél, de ebből kilencet vihetünk magunkkal. Van még egy éküt6 (**PW**) emeléshez, valamint egy **SW** (homokütő), ha beragadnánk a homokba.
Ezek után az estimese következik, kb. öt oldal szöveg társaságában, de tűzgombbal gyorsan legörgethetjük. Megjelenik a pálya felülnézeti képe, s nemsokára a golflabda fölé görnyedve találjuk magunkat.
A képernyő legfelső sorában:
- **DIST**: A labda lyuktól mért távolsága yardban.
- **Ütő**: A gép automatikusan választ egyet.
- A nevünk (mármint **aki következik**).
- **SHOT**: Hányadik ütésünk.
- **HOLE**: Hányadik lyuk a 18-ból.

Ha felfelé toljuk a kart, a képernyő felső részén megjelenik egy menü:
- **Ball Lie**: Megnézhetjük, hogy milyen talajon landolt a labda.
- **Stance**: Lábtartás. Ha megváltoztatjuk, össze-vissza üthetünk - C alakban, fordított C alakban. Ez akkor jó, ha valamilyen akadály (pl. egy fa) van előttünk.
- **Wind**: Szél iránya és sebessége (néha nem árt figyelembe venni).
- **Club**: Ütőt választhatunk, ha nem tetszik az, amit a gép javasolt (joy fel/le).
- **View Map**: Felülnézetből látjuk a pályát. A villogó pont vagyunk mi, a picike fehér golyók fák, a sárga részek homokgödrök, ezeket jó ha elkerüljük. Van még egy-két pocsolya is, de ezek csak arra jók, hogy legyen hol elveszítenünk a labdát (a térkép fölött is van még egy halom adat, akinek van hozzá türelme, kibogarászhatja).

A nyilakkal körbejárhatjuk a labdát, tehát abba az irányba ütjük el, ahol megálltunk.
Húzzuk lefelé a joy-t, és eltűnik az előbb fönt megjelent menü. Most már akár üthetünk is, de előtte nem árt beállítani, hogy merre (joy jobbr/abalra).
Ütéshez nyomuk meg a tűzgombot, ekkor a képernyő tetején elkezd rohanni egy piros csík. Kétszer nyomjuk meg a tűzgombot, amikor a csík a két világos akármi fölé ér. Ha minden jól csináltnk, akkor elüjtük a labdát, legtöbbször valamilyen comment kíséretében:
- **GOOD SHOT**: Minden rendben
- **HOOK**: Balra csavartuk a labdát
- **SLICE**: Jobbra csavartuk

Ez különben attól függ, hogy milyen pontosan találtuk el a második világos nyavalyát.
Minden ütes után megjelenik a térkép, alatta valamilyen felirattal:
- **HOLE**: A labda beletántorgott a lyukba, lehet örülni
- **GREEN**: A **green**-en vagyunk. Ez közvetlen a lyuk körüli rész, nagyon egyenletesre nyírt fűvel, a térképen világoszölddel jelenik meg (gy.k.: ide próbáljunk meg eljutni, egy zászló segít megtalálni)
- **FAIRWAY**: Elég jó talaj, ezen próbáljunk a green felé haladni
- **ROUGHT**: Néha a labda alig látszik ki a fűből
- **SAND**: Homokgödör. Itt csak **SW**-t vagy **PW**-t használjunk (esetleg egy keményebb fémütőt, de ehhez vegyük figyelembe a **Ball Lie**-t.
- **MISSING**: A labda elhalálozott, újra ugyanonnan ütünk.

Ha a **green**-re értünk, egy felülnézeti képet látunk. A villogó pont jelzi, hogy milyen irányba fogjuk elütni a labdát. Joy fel, ekkor a megjelenő **HI** és **LO** feliratok jelzik a magasabb és alacsonyabb részeket.
Minél tovább tartjuk nyomva a tűzgombot (ja, izé... így lehet ütni), annál nagyobbat ütünk. Ez egyébként egy fehér csík jelzi. Ha belekínlódtuk a ladbát a lyukba, megjelenik a **SCREENBOARD**,

rajta sorban a lyukak **TEE**-től (kezdőponttól) mért távolsága (yardban). A **PAR** felirat alatt látjuk, hogy a pályát átlagosan hány ütésből kellene teljesíteni. Ha ennél többet ütünk +x felirat jelenik meg a rublikába (x amennyivel több). Ha kevesebbet ütünk akkor -x (1 esetén **BIRDIE**-nek, 2 esetén **EAGLE**-nek hívják a dolgot). Ha a megadott számú ütésből összehoztuk a lyukat, akkor azt szimplán **PAR**-nak hívják. Ezeket minden **course** végén kijelzi a gép.
Még valami: az ütés erősségére figyeljünk oda, mert mindig visszaáll maximumra.

A grafika túl jó ahhoz képest, hogy C64-ről van szól. A hangok is jók (mind a három). Mindenesetre aki szereti a golfprogramokat, az mindenképpen szerezze meg, aki meg nem, az meg főleg, hátha kedvet kap hozzájuk.

Puttputt Joins The Parade *(PC)*

A játékban *Puttputt*ot, a *Kisautó*t irányíthatjuk.
Első lépésként húzzuk el a függönyt, majd clickeljünk rá a békára. Hamm! Bekapta a legyet. Majd clickeljünk 1-szer a **Popcorn**ra és 3-szor az **Oil**ra. Hamm! Ha megettük, mossunk fogat, és persze a *pénzt* se felejtsük el az asztalról. Ezután *Puttputt* figyelmeztet bennünk, hogy keressük meg *Smokey*-t, a tűzoltóautót. Egyébként ha ráclickelünk különböző dolgokra, akkor hatalmas poénok sülnek el. Erre most részletesebben nem fogunk kitérni, majd mindenki kipróbálja maga. Menjünk tovább egészen addig, míg egy tehén nem állja utunkat. Dudáljunk rá, mire a tehén félremegy, és szabad az út. Továbbmenve találkozunk *Smokey*-val, akitől kapunk egy fűnyírót, és elmondja, hogy hol tudjuk hasznát venni. Pl. **Green Street** (ez minden játékba változó), valamint megtudhatjuk, hogy a **Parádén** csak tiszta autók vehetnek részt (ezért kell majd a pénz).
Ezután menjünk be a "**Toys**"-ba, és vigyük el a mágnest, majd irány *Baldini* üzlete (a **Benzinkút** felett), akitől egy csomagot kapunk. *Baldini* megmondja, hová vigyük a csomagot (ez is játékonként változik). Ezután irány fel. Ha rámutatunk a **Lámpára**, megszűnik a forgalom. Ezután vágjuk le a füvet abban az utcában, ahol *Smokey* mondta (minden háznál). Majd a csomagot is kézbesítsük ki.
Az utca előtti akadályokat a követekzőképp lehet legyőzni:
- *Madarak*: Használjuk a **Dudát**
- *Szögek*: Használjuk a **Mágnest**
- *Egerek*: Használjuk a **Rádiót**

Ha mindent jól csinltunk, akkor 6 pénzünk és 1 csontunk van. Ezek után menjünk vissza az elágazáshoz, váltsunk zöldre, majd menjünk jobbra. Keressük meg a **Barlang**ot, majd a kutyusnak adjuk oda a csontot. Ő lesz a "*Pilótá*nk". Majd ezután *Puttputt* közli, hogy már csak egy lufi kell. Igen ám, de közben elfogyott a benzin. Irány a benzinkút, tankoljunk meg, majd irány a kocsimosó (**Benzinkút** alatt). Használjuk a pénzt. Már benn is vagyunk. Először használjuk a vizet, ami lemos minket, majd mégegyszer a víz, ami most már habfürdős. Majd a szivacs és a szárító. Most irány a festőműhely. Válasszuk ki a nekünk megfelelő színt, és ilyen színűre fognak lefújni minket. Vissza az elágazáshoz és balra. Itt *Mrs. Airbag* hullatja a könnyeit, mert elveszett a kisfia. Menjünk be az autósmoziba, és keressük meg, kapunk róla egy fényképet is (rövidlátók előnyben). Ha megvan a kis csavargó, megkapjuk a lufit is, és kezdődik a **Parádé**! Itt még a "*Pilótá*kra" clickelve pár humor hegyet láthatunk. Ha meguntuk, clickeljünk legeslegelőre, majd megnézhetjük, amint besötétedik. És vége a parádénak...
(Ha valakinek ez még nem lenne elég, akkor az tudja meg azt is, hogy a játék 30 Mega, ebből 26 a Speech Pack...)

OCEAN RANGER *(C64, Amiga)*

Egy újabb formabontó csatahajó-szimulátor az *ACCOLADE* gondozásában. Nem papolunk róla különösen sokat, annyit viszont figyelmeztetésképpen illik tudni, hogy nem egy túlságosan egetrengető program, grafikai szempontból is inkább közepesnek mondható. A címképernyő megtekintése és a lemez megfordítása után bejelentkezik a játék főmenüje, ahol a programra vonatkozó lényeges paramétereket állíthatjuk be.
A képernyő felső részén látható a küldetés fajtája, valamint a nehézségi fokozat, ezt a kettőt a képernyő alsó felén található ikonokkal állíthatjuk.
- **DELETE**: Az aktuális parancs kitörlése, és egy új név beírása (ha vissza akarjuk hozni a régi nevet: tűz).
- **THEATER**: A küldetések közötti választás.
- **LEVEL**: Nehézségi fokozat beállítása, összesen 4 van - **Basic, Regular, Central, National.**
- **CAPTAIN**: Egy, már meglévő kapitány választása (gyakorlatilag folytathatunk vele egy félbehagyott **carrier**t).
  A **LIETUTENANT** mellett a parancsnokunk nevét, az alatta lévő sorban pontjai számát, korát, valamint **carrier**je jelenlegi állapotát olvashtatjuk (**ACTIVE** - él, **KILLED** - megdöglött).
  A fekete sorban pedig kitüntetéseit csodálhatjuk meg.
- **BRIEFING**: Továbblépés az eligazításhoz.

Az utolsó ponttal tehát az eligazító-szobába kerülünk, a fontosabb küldetéssel kapcsolatos dolgokat (célpontok, időtartam, ellenségek száma stb.) tudhatjuk meg az előttünk látható vetítőképernyőről.
A képek közt a **NEXT**-tel és a **PREVIOUS**-szal tudunk előre-hátra lapozni.
- **ADMIN**: Vissza a főmenübe
- **ABORT**: Új **carrier** kezdete
- **STORES**: Továbblépés

A továbblépés előtt jól vizsgáljuk meg a küldetésre vonatkozó adatokat, hogy később ne a játék közepén bosszankodjunk, hogy nem találjuk a célpontokat.
A **STORES** pont választásával a hajó felfegyverzéséhez kerülünk, itt lehet bepakolni a csúzlikat.
Az aktuális fegyver neve mellett a '+', illetve a '-' gombokkal rakodhatunk ki/be. A fegyver neve mellett a fedélzeten lévő mennyiséget is megtaláljuk belőle. Illetve a képernyő alsó részén újabb 3 ikont fedezhetünk fel:
- **ADMIN**: Vissza a főmenübe
- **BRIEFING**: Vissza a eligazításhoz
- **SHIP**: Fedélzetre szállás, egben a küldetés indítása.

Rövid töltögetés után bejelentkezik a játék, amely már a nyílt óceánon folyik. A játék nagy részét alaphelyzetben a joystick-kel irányíthatjuk: előre - gyorsulás, hátra - fék, jobbra/balra - kanyar.

A képernyő felépítése:
A bal sarkokban az iránymérőt fokban, alatta az órát, az óra alatt pedig az éppen aktivált fegyver nevét látjuk. A jobboldali sarokban hajónk sebességét és az üzemanyag mennyiségét olvashatjuk le. Középen a radarképernyőket (lásd később).
Irányítóbillentyűk:
'**F1**'-'**F7**': Pillantás előre/hátra, jobbra/balra
'**1**': A gépágyút aktiválja (repülők ellen)
'**2**': Az ágyulöveget (**SPARROW**) aktiválja (hajók ellen)

'**3**': A **HARPOON** rakétát aktiválja (tengeralattjáró ellen)
'**4**': Depth - mélységi bomba bekapcsolása (tengeralattjáró ellen)
'**5**': **Chaff** - rakéta elleni védelem
'**6**': **ECM**-védőrendszer
'**7**': Pótmotor ki/be
'**8**': Pótmotor eldobása
'**0**': Computer-szoba
'**A**': Idő gyorsítása
'**S**': Pause
'**F**': A tartelék üzemanyag felhasználása
'**Kurzorgombok**': A radarképernyők váltása:
1. Információ a befogott célpontról
2. Kiskamera (nem tudni, mire jó)
3. Fegyverzet-képernyő (itt is válogathatnk közülük)
4. Miből mennyig lőttünk, süllyesztettünk, robbantottunk, találtunk el eddig
5. ?
6. Közelebbi radarkép (ellenséges rakétatámadásnál ajánlatos)
0. Rendes radarmód

A computer-szoba:
'**0**': A kurzorgombokkal állíthatjuk be, hogy az energia kimerültsége esetén mit akarunk működtetni.
'**+**': Hajónk állapota - sárga pont (rendben), piros pont (sérült)
'**-**': A hajó vezérlése a computer-szobából (ez akkor ajánlatos, ha a parancsnoki híd bombázás alatt áll, van viszont még egy előnye: a monitor felső részén egy kis nyíl mutatja a haladási irányt).
'**:**': Kistérkép
'**CLR**' és '**INST**': Két-két nagy térkép

Térkép mód:
Egy csomó sziget meg földrész, minket a villogó betűk érdekelenk (a pont mi vagyunk).
- H: Elsődleges célpont
- S: Másodlagos célpont
- P: Fő cél
- Fekete pacni: Szövetségi kikötő

Ha megjelenik egy kis célkereszt és benne egy célpont, a tűzgomb megnyomásával tüzelhetünk rá.

Üzenetek:
- **No aim to shoot**: Nincs célpont
- **Enemy Target**: Ellenséges célpont
- **Allied**: Szövetséges járgány
- **It's our Board**: Szövetséges kikötő
- **Enemy's Board**: Ellenséges kikötő
- **Target Destroyed**: A célpont kipurcant
- **Enemy's Missile**: A gonosz ellenség lő ránk
- **Missile on**: Talált...
- **We're scraping bottom**: Súroljuk a partvonalat

Mindent összevetve nem is olyan rossz játék ez az ***Ocean Ranger***, viszont pár óra bolyongás után roppant idegesítő lehet, hogy egyetlen célponttal sem találkozunk. A fellelhető hajóknak ugyanis jó előre meghatározott helyük van!

Scorched Earth *(PC)*

A szerző szerint a játékok anyjával van dolgunk. Hát nem rossz kis game, annyi szent. Ráadásul shareware, úgyhogy nem furdal senkit a lelkiismeret, ha meglátja egy havernál... (nem mintha egyébként furdalna...)
Kezdésképpen talán indítsuk el a programot (gy.k. a SCORCH.EXE-t). Micsoda öröm, nem kér kódot. Ez valószínűleg az előbb említett dolognak köszönhető. A dumától a SPACE megnyomásával térhetünk meg a játékhoz (azoknak, akik nagyon tudnak angolul). Ja, majdnem elfelejtettem, a proggy csak VGA-n fut. Aki lát valamit (normális képet) a monitoron, annak elárulom, hogy (elvileg) a főmenüben van, s egy kis ízelítőt kap a játékból (kuc-kuc).
A **START GAME** opció meglepő módon tényleg start game.
A **Players** felirat mellett beállíthatjuk a játékosok számát (2-10-ig). Minden ilyen beállítgatós dolog úgy működik, hogy az egérrel a megfelelő ikonra (sorra, szóra) kell menni, s a bal click eggyel csökkenti, a jobb eggyel növeli a beállítandó értéket. Billentyűzetről nem tudom, hogy van (nem vagyok hajlandó kipróbálni), de gondolom a kurzor billentyűkkel, '**TAB**'-bal lehet valamit kezdeni (plusz a más színben megjelenő **hot key**-k — mono monitorosok előnyben...)
A **Rounds** felirat mellett a menetek számát kell megadni (nyugi, nem bokszolni fogunk) 1-1000-ig. 10 menet alatt nem sokat tudunk kezdeni, érdemes rászánni egy kis időt.

A **Sound** egy újabb menüt ad
- **Sound ON/OFF** - Naezmegmi?
- **Flight sounds** — A golyó repülése közben milyen visítás legyen (legjobb az OFF).

A **Hardware** menü már több dolgot tartogat a számunkra.
- **Graphics mode** — Grafikus mód. Nem biztos, hogy minden felbontás működik a gépünkön. Most még nem kapcsol át, csak ha kimentjük a beállításokat, s újraindítjuk a játékot. Ha kifagyna a gép (a többi beállítástól is lehet), akkor le kell törölni a SCORCH.CFG-t (use FIX.BAT!), s újraindítva már jó is... Csak a setup többi része veszett el...
- **Bios Keyboard** — Tudja a kórság, nem játszottunk billentyűzetről.
- **Small memory** — A rendelkezésre álló memóriát állíthatjuk be. Ha "nagy"-ra tesszük, több, szebb, másabb animációkat is láthatunk (persze csak ha tényleg van némi XMS-ünk) a szerző szerint...
- **Pointers** (none, joystick, mouse) — Mi maradnánk az utóbbinál. Ennek hiányában inkább none.
- **Mouse rate** — Egér érzékenysége. Mennyi marhaság!
- **Joystick rate** — ezt még a legokosabbak is kitalálhatják.
- **Joystick Threshold** — Wir haben keinen Joystick...
- **Firing delay** — Meddig tököljön a lövéssel (hány óra alatt ér oda a lövedék az ellenfélhez, vagy oda, ahova céloztuk).
- **Falling delay** — Meddig szórakozzon a tank "halálával". Minél kisebb, annál gyorsabban hagyja abba az animációt.
- **Calibrate joy** — Wir haben...

Most az **Economics** menü jön:

- **Interest rate** — A játék során különböző extra fegyvereket vehetünk, amelyek ugye nem ingyen vannak. Itt a pénzünk kamatozását adhatjuk meg (hogy mennyi marhaságot bele nem nyomattak a szerzők!).
- **Cash at start** — A kezdetben lévő pénzünk (minden játékosnak ugyanannyi).
- **Computers buy** — A gép játékosai vehetnek-e extrákat, vagy csak a kezdetben lévő gombostűvel centizgethetnek.
- **Free Market** — "Szabadpiac"... Nem teljesen világos...
- **Scoring mode** — A pontozás módja. Az egyes lehetőségek abban különböznek egymástól, hogy mire ad pontot a gép.

Még nincs vége: **Physics** menü.
- **Air Viscosity** — A levegő viszkozitása (hehe...)
- **Gravity** — ????????
- **Suspend Dirt** — Az éppen leesni készülő hulladékot egy ideig visszatartja. Érdekes látvány...
- **Tanks fall** — Kikapcsolva nem robbannak fel a tankok, ha kilőjük alóluk a talajt.
- **Borders Extend** — a képernyőn már nem látható levegő-rész mekkora legyen. Ha 0, akkor a bombák egy része (lehet, hogy mindegyik) visszapattan a keretről, ha nagyobb, mint 0, akkor rendesen repül tovább a bomba, csak nem látjuk.
- **Walls Exist** — A bomba kimenjen-e a kereten. A random véletlenszerűen választ (játék közben).
- **Effect of Walls** — ha nem mehet ki a bomba, akkor ha kerethez ér, felrobban (**WRAP**), visszapattan (**ERRATIC**), vagy az ellenkező oldalon bejön (**SPRING**). Lehet, hogy egy kicsit összekavartuk az angol megfelelőket...

Még mindig van: **Landscape** menü:
- **Bumpiness** — Megadhatjuk, hogy mennyire legyen "buckás" a felszín játék közben (azaz mekkora hegyek legyenek). 0-ra állítva tök sima lesz a talaj.
- **Slope** — A hegy legaljának magassága. Magyarán a völgyek magassága a képernyőn. Érthető? Pl. ha ez 0, akkor a képernyő legalján van a legalacsonyabb völgy, ha modjuk 100, akkor majdnem a legtetején.
- **Flatten peaks** — Ha be van kapcsolva, akkor majdnem teljesen egyenes a talaj, olyan "recés", dimbes-dombos.
- **Random land** — a felszín generálása véletlenszerű legyen-e, vagy sem, de nekünk akkor is véletlenszerűt adott, amikor OFF-ban állt.

Most vagyunk a felénél — **Weather** menü:
- Sky — Milyen legyen az égbolt. Naplemente (**SUNSET**), csillagos (**STARS**), felhős (**STORMY**), véletlenszerű (**RANDOM**), stb.
- **Max. Wind** — Maximum mekkora szél lehet, ami befolyásolja a lövedékünk röppályáját.
- **Changing Wind** — A szél játék közben változzon-e.
- **Hostile environment** — A gép által irányított játékosok az eget lövöldözzék, vagy a tankokat...

Már nem tudunk mit kitalálni — **Play options** menü:
- **Fast computers** — Ha mi bekapcsoltuk, lassította a gépünket.
- **Talking tanks** — Lövés előtt, s a felrobbanáskor benyögjenek-e a tankok egymásnak valami jó dumát.
- **Talk probability** — Százalékban mekkora az esélye annak, hogy valami jó kis aranyköpést vág oda a tank a többieknek.
- **Attack file** — A lövés előtti üzenetek file-ja. ASCII alakban tárolja a dumákat, így akár NORTONból átírhatjuk pl magyarra.

- **Die file** — A robbanáskor mondandó beszólások file-ja.
- **Simultaneous mode** — Egyszerre lehet játszani, s a gyorsaság is dönthet a csata kimeneteléről. A játékos neve alatt be kell állítani, hogy melyik billentyűvel kell az ágyúcső szögét, a lövés erősségét, a fegyvert állítani, s melyikkel kell ellőni a bombát.
- **Status bar** — Státusz sor a fegyverekről, egyebekről. Hasznos.
- **Play order** — Ki lőjön először az adott menetben: az előző menet vesztese, a győztes, vagy véletlenszerűen válassza ki a gép, illetve a **ROUND-ROBIN**-nal az első játékos az első menetben lő először, a második a másodikban stb.

Majdcsak vége lesz már — **Weapons** menü:
- **Arms level** — A fegyverek szintje (1-4). Minden fegyvernek megvan a maga szintje, s ha pl. az **Arms Level**t 2-re állítjuk, akkor nem lehet venni pl. 4-es szintű fegyvert.
- **Bomb icon** — A kilőtt lövedék milyen legyen (láthatatlan, kicsi, nagy)
- **Tunneling** — Ha be van kapcsolva, a lövedékek egy vékony hegyrészen még át tudnak menni anélkül, hogy felrobbannának.
- **Scale** — Mekkorák legyenek a robbanások a képernyőn.
- **Trace paths** — Ha be van kapcsolva, akkor a lövedék útját a levegőben egy vékony színcsíkkal megrajzolja.
- **Extra dirt** — További szemét...
- **Useless items** — Különféle igen hasznos objektumok.

A **Save Changes**-zel kimenthetjük a beállított setup-ot.
És most jön, ami még nem volt: vége a beállítgatásoknak, elkezdhetünk végre játszani...

Szóval a **Start**tal elindíthatjuk a játékot.
Most sorban be kell írni a játékosok nevét, kiválasztani a tankjuk típusát, s hogy ember v. computer irányítsa-e (PC-alakú icon). Sajnos a modem módot nem állt módunkban kipróbálni. A gép irányította tankoknál egy listából ki kell választani a nehézségi szintet, majd done.
Ha kezdeti pénznek nem 0-t állítottunk be, akkor most mindenki vásárolhat magának különböző extra fegyvereket, egyébként csak az, akinek van pénze (először tehát senki, utána azok, akik nyerték a menetet, v. akik bennhagytak maguknál pénzt).
A vásárlás módja: a képernyő bal oldalán jelennek meg azok a fegyverek, amiket meg tudunk fizetni. Ezeket lehet, hogy scrollozni is tudjuk a lista jobb oldalán lévő nyilakkal (akkor, ha anynyi van, hogy nem fér ki egy képernyőre). A fegyver képe és neve után van az ára, és az, hogy hány darabot kapunk ezért a pénzért.
Egy fegyverre ráclickelve rögtön megveszünk belőle egy egységcsomagot (annyi darabot, ahányat az ár mögé írtak).
Az inventory ikonra clickelve eladhatjuk a már meglévő fegyvereket, de tuti, hogy vesztünk rajta, ez nem tőzsde.
A képernyő közepe táján van egy sáv, amiben egy kis négyzet áll a bal oldalán, s két ikon van a sáv fölött. Az egyik a fegyverek, míg a másik a védelmi rendszerek, célzóberendezések ikonja. Ha az egérrel rálövünk a kis négyzetre, s nyomvatartva a gombot a védelmi rendszerek ikonja alá visszük , s ott elengedjük a gombot, akkor a fegyverek listája helyett a védelmi masinák árjegyzékét kapjuk, amiből természetesen lehet válogatni.
A **Done** választásával átadjuk a jogot a következő játékosnak, hogy ő is vegyen némi útravalót (a sírba).

Ha mindenkit beállítottunk, akkor megjelenik végre a játéktér, ami a következő részekből épül fel:
- A legnagyobb, középső rész a játéktér.

- A felső sorban a különböző adatok vannak kijelezve (sorban): lövés ereje, ágyúcső dőlésszöge, játékos neve, aktuális fegyver neve.

  Ha a **Status bar**t bekapcsoltuk, akkor még néhány más adat is megjelenik itt, amelyeket különben az egyes menük előhívásával hívhatunk elő. Ezek sorban: a maximális lövőerő (ha eltalálják a tankot, s még nem robban fel, akkor csökken, kivéve ha aktív pajzs van fent), az elemek száma (ld. később), a pajzsok, a célzóberendezések, az ejtőernyők, s az üzemanyagok. Ezeket úgy lehet használni, hogy pl. a pajzsokra ráclickelve (persze csak ha van valamilyen — ekkor a pajzsok ikonja élesebb, feketébb) változtathatjuk a különböző pajzstípusokat, amiket megvettünk, s a számra clickelve feltölthetjük/lekapcsolhatjuk a pajzsot.

  Az erőt, az ágyúcső szögét, s a fegyvereket a felső sorban a megfelelő szövegre való bal/jobb clickre növelhetjük/csökkenthetjük.

  Ha a játékos nevén clickelünk a bal gombbal, akkor megjelenik a védelmi rendszerek/célzók **Információs kártyá**ja, jobb clickkel pedig az inventory-t csalhatjuk elő, ahol a fegyverekre clickelve kiválaszthatjuk azokat közvetlenül.

Ha beállítottuk a megfelelő paramétereket, akkor a jobb és bal gomb egyszerre történő megnyomásával lőhetjük el a lövedéket. A szél a jobb felső sarokban jelenik meg, ezt nem árt figyelembe venni a célzásnál, nehogy visszafújja ránk a bombát.
És most egy irtó hosszú lista következik a fegyverek leírásával, majd a védelmi rendszerekről ejtünk pár szót.

- *Baby missile*: Kis rakéta, kis tűzerővel. Végtelen számú áll rendelkezésre belőle, ezért nem érdemes pénzt költeni rá.
- *Missile*: Nagy rakéta, normál tűzerő, ebből és az ezután következőkből már nem korlátlan mennyiséget kapunk, hanem venni kell.
- *Baby nuke*: Kis nukleáris fegyver, hatóereje nagyobb a *Missile*-nál.
- *Nuke*: *Baby nuke* nagyobb kiadásban.
- *Leapfrog*: "Ugráló békabomba". Az első robbanás után továbbugrik még egyszer-kétszer, s ott is robban egyet. Visszafelé nem jöhet.
- *Funky bomb*: hasonló a *Leapfrog*hoz, de visszafelé is pattanhat, s így mi is nyelhetünk egy kicsit a saját ajándékunkból.
- *MIRV*: Kilövés után 5 db-ra válik szét, s 5 bomba által végezhető rombolást végez.
- *Death's head*: *MIRV* kilencfelé váló bombával.
- *Napalm*: A hegyoldalra lőve végigfolyik rajta, s felégeti a talajt. Ezzel sebzi az ott lévő tankokat. Ha völgybe esik, feltölti azt lávával, s általában teljesen elégeti a völgylakó tankot.
- *Hot napalm*: *Napalm* forróbban. *(Milyen a nem forró napalm?????)*
- *Tracer*: Nekünk semmi érdemlegeset nem csinált.
- *Smoke tracer*: Maga után húz egy csíkot.
- *Baby roller*: Hegyoldalra fellőve legurul rajta, s az első vízszintes résznél vagy tanknál felrobban...
- *Roller, Heavy roller*: Ld. előző, rendre nagyobb robbanóerővel.
- *Riot charge*: "Radír". Egy körcikk alakú részen mindent kitakarít (tankot is sebez).
- *Riot blast*: Ld. előző, nagyobb sugarú körcikk, nagyobb erejű tanksebzés.
- *Riot bomb, Heavy riot bomb*: A *Riot charge* bombaváltozatai.
- *Baby digger, Digger, Heavy digger*: Kiássa a hegy egy részét, ezáltal a hegyen lévő tankok leesnek, s ha nem volt aktív ejtőernyő, akkor sérülnek is.
- *Baby, Normal, Heavy sandhog*: *Digger*, csak jobb.
- *...Dirt...*: Határterületüket elárasztják földdel, s így be lehet temetni egy tankot, s míg az azzal szórakozik, hogy kilője maga fölül a földet, addig mi becélozhatjuk, s ha kiásta magát, durr neki egy *Nuke*.

- *Plazma blast*: Plazmát növel a tank köré, de elemek (*Battery*) kellenek hozzá. A lövés után beállíthatjuk, hogy hány elemet rakunk bele (ez a kör sugarát növeli). A plazma sebzi az öszszes tankot, amihez hozzáér.

Védelmi- és segédrendszerek:
- *Heat guidance*: Célzóberendezés, a **Status** sorban, vagy a célzó berendezések **Info-kártyáján** a sávot a Ht feliratra állítva (guidances rész) kapcsolhatjuk be. A lövés után ki kell választani a céltankot, s ha nincs az útban hegy, eltalálja, tuti.
- *Ballistic guidance*: Ez ugyanolyan, mint az előző, de ha hegyek vannak az útban, akkor azokat kikerüli.
- *Horizontal guidance*: A lövedéknek valahol a céltankkal egy szintben kell leesnie, s ez elviszi azt a tankhoz, persze csak akkor, ha nincs az útban hegy.
- *Vertical Guidance*: Ugyanaz, mint az előbbi, csak a bombának a tank fölött kell elmennie.
- *Crazy boy*: Lövés után click a célra, s a hegyeken átmászik, a célponton felrobban. Ezeknek a bekapcsolása hasonló a *Heat guidance*-hez, csak nem a Ht-re kell vinni a kis négyzetet, hanem a megfelelő betűjelre.
- *Parachute*: Ejtőernyő. Ha a hegyet kilőnék a tank alól, ez aktiválódik, s csökkenti a sérülést az esésnél. Bekapcsolása **Status bar**, v. **Info** *Battery* része.
- *Battery*: Elem. A *Plazma blast*hez kell, illetve ha sérült a tank (max. erő kisebb 1000-nél, **Info** mutatja), akkor az **Info**-ban vagy a **Status** sorban bekapcsolva feltölthetjük a tankot. Egy nem tölti fel 100%-ig.
- *Mag deflector*: Rakétaeltérítő pajzs. Bekapcsolása: **Status** sor, vagy **Info**: *Deflectors* része.
- *Shield, Force shield, Heavy shield*: Különböző erősségű pajzsok. Bekapcsolás: **Info** vagy **Status**.
- *Auto defense system*: Nagyon jó kis kütyü. A menet kezdetén bejelentkezik sorban azoknál a játékosoknál, akiknek van ilyen, és be lehet állítani a pajzsokat, stb. (**Info kártya**). Enélkül hiába van ilyen-olyan pajzsunk, ha nem mi jövünk először, s nem tudjuk bekapcsolni, akkor fuccs.
- *Fuel tank*: Üzemanyagtartály. Használatakor mozgatni tudjuk a tankot képpontonként. Nem sok értelme van, a nagyon rossz helyekről úgysem tudunk kijönni vele.
- *Contact trigger*: PÁLYÁZAT! Mi nem tudjuk, mi ez.

Ezzel be is fejeztük a különféle vásárolható kütyük bemutatását.

Minden menet végén kapunk egy összesítés a játék állásáról, s hogy ki hány menetet nyert, s aztán jöhet a vásárlás... már ha van pénzünk.

A leírás a programhoz adott 65 oldalas kis kinyomtatható "ismertető" alapján készült, de nem mindent írtunk le. Nem egy az egyben fordítás, hanem csak úgy, ahogy jött.
A végére maradt az értékelés. Nem rossz kis programocska, jó ideig el lehet vele szórakozni. Mindenkinek ajánlhatjuk, márcsak azért is, mert shareware.

Speedball 2 *(C64, Amiga, PC)*

A kupáról eddig elég kevés szó esett, ezt a hiányosságot szeretnénk most pótolni. 1 fordulóban 2 meccset játszunk ugyanazzal az ellenféllel. Ezzel lehet taktikázni (pl. az első meccsen jól megverjük a gépet, a másodikon pedig gyűjtjük a zsozsót). Kezdéskor 2000 creditünk van, ezt ne költsük még el. A meccs után 3400-3600 creditünk is lehet! îgy akár 2 játékost is megvehetünk egyszerre. A mi felállásunk:
- **RWNG**: *NORMAN/MONTEZ*

- **CFWD**: *ARNOLD*
- **LWNG**: *SAMSICAZA*
- **RMID**: *ROCCO/WEISS*
- **CMID**: *QUAID*
- **LMID**: *ROSCOP*
- **RDEF**: *GARAIN*
- **GOAZ**: *BARRAY*
- **LDEF**: *SHORN*

Természetesen ritka az olyan alkalom, amikor pénz is, játékos is van. Azonban arra mindig ügyeljünk, hogy minden sorban csatár, középpályás, védő legyen legalább egy vásárolt játékos. Ha nem sikerül új játékosokat toborozni, és kevés a pénz, akkor érdemes a sebességet, az erőt, agresszivitást, és védekezést/támadást, attól függően, hogy milyen a csapaton belüli pozíciója, növelni.
Ha van egy védőnk, legyen mondjuk *COLIN*. Neki a védekezést, sebességet, erőt, agresszivitást kell felemelni. Ezekkel a tanácsokkal már meg lehet nyerni a kupát. Nekünk az a véleményünk, hogy nem valami szép, de ha egyszer megszereti az ember, szóval érdemes beszerezni.

SPACE ROGUE *(C64, Amiga, PC)*

Az elkövetkező kiegészítések C-64-esen vannak úgy, ahogy itt le vannak írva, lehet, hogy más gépen kicsit máshogy van.
A **Micon IV** valóban úgy fest, mint egy **Mining Station**. Erre csak az szolgáltat magyarázatot, hogy ő egy **Mining Station (USE QUERY)**! Ezzel szemben van rajta szervíz. A **Micon II** sem **Outpost**, hanem **Mining Station**, rajta nincs szervíz, de a mellette levő **ISS *Koth***-on van.
Az **ISS *Koth***-on sok dolog történik. Itt van az a hölgy is, akiről már írtunk - *Janus*-nak hívják, ha valakit véletlenül érdekel. Amikor először úgy megyünk oda, hogy a hercegnővel már elbeszélgettünk, akkor ő ezt szóvá teszi, és megkérdezi, hogy nem akarjuk-e inkább *Koth*-ot szolgálni. Ha beleegyezünk, akkor nem tudjuk, mi van - ezt majd ki lehet próbálni. Ha az űrkalador becsületes marad megbízójához, akkor a hölgy sajnálkozik egy sort, hogy ilyen balfácánok vagyunk. Ha ezekután beszélünk vele, ekkor fogja azt a szöveget nyomni, amit írtatunk. Az emlegetett "kártya", a **CRC-07**-es, kb. egy civil belépő kártyának felel meg. Igenis lehet a **Hiathra**-n szerezni, kérdezzük meg csak *Arelliant*tól, hogy **CRC-07**! Ellenőriz minket a számítógépében, valószínűleg, ha a császárságnál a reputációnk **disliked** vagy **hated**, akkor nem adja meg. Na, ezzel húzzunk vissza a ***Koth***-ra. Ezt megmutatva a hölgynek, végigkísér minket a hajón (megemlíti, hogy a fedélzet mindössze 2 cm vastag (!), és így is elbírja a leszálló **TITAN**-okat, valamint a transzmutációs tekercsre is felhívja a figyelmet (ugye-ugye, nem is kell a tudományos módszer...)).
C-64-en egyáltalán nem gyorsabb a **Denebprime-Micon II/Arterus** közötti kereskedés, mint a **Denebprime-Ross Mining Station**, ugyanis a haszon igaz, hogy nagyobb, de több a töltögetés is, és ezalatt az utóbbi páros között többször is fordulhatunk.
A **Ross Mining Station**-ön (vagy a **Micon II**-n) van a kantintól jobbra egy 2x3-as helyiség. Ennek jobb felső sarkában keresve találtunk egy **DILITHIUM GEM**-et. Nem tudom, mire jó, de *Ichiki* elfogadja az infojáért cserébe.
A reputációnknak van egy negyedik, **ACE** fokozata is (nem valószínű, hogy lenne egy 5. **ELITE** is, bár ki tudja?).

"A *Sir Gut* szobája előtti folyóson van egy bezárt ajtó ... nem volt bent semmi érdekes". A riasztó a legalsó sorban van, az ajtótól jobbra a második (úgy emlékszünk, de inkább ne lépjetek az elsőre meg a harmadikra se...). Hehe. Úgy tűnik, a semmi érdekes alatt egy **Null Dampert** értettünk... Egyáltalán nem kell megvárni, amíg a hercegnő eltűnik, hogy feltörhessük az ajtaját - tényleg nincs mögötte semmi, de a páncélszekrényében van egy kis pénz. Apropó, páncélszekrény: C64-en nincs olyan, hogy valaki észreveszi, mit csinálunk, csak a három lehetőség: nyert - vesztett - újra húzhat. Meglátásunk szerint minél többedszer feszegetjük a zárakat, annál nagyobb a lehetősége a riasztónak. Szóval feleslegesen ne **PICKLOCK**-oljunk, mert a program azt is hozzáírja a számlánkhoz, és majd a fontosabb ajtóknál/péncálszekrényeknél sorozatban fog jönni a "nem nyert". Ha először rabolunk ki egy páncélszerkényt, több pénz lesz benne. Pl. a plasztikai sebész trezorjában előszörre 70 creditet találtunk, később már csak néhányat.
Vilanie-n ugye át lehet jutni arcade módszerrel is, erről már írtunk. Kifelé veszélyesebb a dolog. Ha klözel van, és megindult felénk, akkor lépjünk vissza, és lehet újra próbálkozni (kis idő múlva). A dolog trükkje az, hogy kb. 4 mezőnyi távolságról lát meg, és két mezőnyi távolságnál szólít meg. Ha tartani tudjuk a 3 mező távolságot, nyert ügyünk van. Előtte gyakorolhatunk *Vengaro*n, a hercegnő testőrén, ő is két mező távolságról szólít meg. Próbáljunk meg többször belógni a hercegnőhöz vagy eljutni a páncélszeklrényhez úgy, hogy nem szólít meg.
A *Manchi*-k galaxisa nagyon vicces jószág: szektoronként átlag egy *Manchi* hajó támad meg minket, de van, ahol kettő. Ha nem akarjuk végigharconi az utat, a megoldás a következő: a **CHART**-tal mindig a szomszéd szektort jelöljük ki, **HELM**, majd rögtön utána tűzgomb. îgy visszakapjuk a menüt, megérkeztünk a másik szektorba, és a gépnek nem volt ideje kiírni, hogy **SHIP UNDER ATTACK**. Na?
Még egy adalék az **ISS *KOTH***-hoz. Ha úgy megyünk vissza a beszélgetűős (féllábú) gárdistához, hogy a játék vége felé tartunk, érdekes szöveggel áll elő: ha ő a helyünkben lenne, sürgősen átköltözne egy másik csillagrendszerbe. Nocsak, miért? **Far Arm** nagy veszélyben van, mert a *Manchi*-k 1500 (!!) hajója közeledik felé - és szerintünk nem kereskedni akarnak. Ezekkel persze a **TITAN**-oknak kell felvenniük a harcot. Szegény fickó - ő még nem tudja, hogy nem kell, hiszen itt vagyunk mi!
Az end-sequence nagyon szép, ezért érdemes végigjátszani a játékot (csak az az állandó kifagyás...).

Tracksuit Manager *(C64, Amiga, PC)*

Ez egy focimenedzser program, amivel jól el lehet szórakozni.
Először ki kell választani, hogy Angliával vagy más európai csapattal leszünk, esetleg állást töltünk. Ha más csapattal játszunk, akor be kell írni min. 30. max. 100 játékos nevét. A következő beáll9tások várnak ránk:
- Játékosok száma
- Mennyi kapus
- Mennyi védő
- Mennyi középpályás
- Mennyi csatár
- Hány csapatból tevődik össze a válogatott
- Név
- A játékos helye:

Goalkeeper: Kapus
Defender: Védő
Midfielder: Középpályás
Forward: Csatár
- A klub neve, ahol a fickó játszik

Ha az angolokkal kezdünk, akkor automatikusan 100 játékosunk lesz.
Ezután megkapjuk a sorsolást. 8 csoport van: 7 db négytagú és 1 db öttagú csoport.

Főmenü:
- **Date**: Itt nézhetjük meg a mérkőzések jegyzőkönyvét:
  - Eredmény
  - Góllövők
  - Kapura lövések száma
  - Meg nem adott gólok száma
  - Szabálytalanságok száma
  - Sárga lapok
  - Piros lapok
  - Valamint minden meccsünk után itt kapjuk meg 2 újság értékelését a mérkőzésekről.

- **Squad**: a keretből itt tehetjük be a játékosokat egy kisebb keretbe (min. 15, max. 22).
- **Report**: A játékos adottságai
  - **Kapusok**: Labdakezelés, keresztezés, reflexek, rugópontosság, magabiztosság.
  - **Mezőnyjátékosok**: Passzolás, lövés, cselezés, fejelés, reakció, ügyesség, magabiztosság, állóképesség.

  Valamint
  - Hány meccsen játszott
  - Hány gólt lőtt
  - Mi a klubjának a neve

  Adottságok értékelése (**confidence** és **stamina** kivételével)
  - **Below Average**: Átlagon aluli
  - **Poor**: Szegényes
  - **Disappointing**: Kiábrándító
  - **Suffering**: Tűrhető
  - **Useful**: Használható
  - **Good**: Jó
  - **Very Good**: Na, ez mi?
  - **Excellent**: És ez?
  - **Brilliant**: És ez?

  Confidence:
  - **Lacking**: Hiányzó
  - **Very Low**: Nagyon alacsony
  - **Low**: Alacsony
  - **Not Good**: Nem jó
  - **Good**: Ez mi?
  - **OK**: Fogós kérdés...
  - **Fine**: Nagyszerű
  - **High**: Magas
  - **Confident**: Magabiztos

- **Scout**: Ha a **mission**-nel rámegyünk egy meccsre, akkor utána a **report**-tal megnézhetjük a csapat illetve a játékosok jellemzőit.
- **Play**: Középen a 2 csapat felállása, illetve a játékosok a csapatban. Lent újabb menü:

- **Play match**: A mérkőzés kezdése.
- **Scout**: Lásd feljebb, de csak akkor, ha már játszottunk a csapattal.
- **Team Tactics**
  - **Formation** (formáció): Lehet 4-3-3, 4-4-2 vagy 4-2-4
  - **Playing System** (játékstílus): Normál/védekező/támadó
  - **Attacking Style** (támadási rendszer): Lehet lassú (**slow**), normál (**normal**), gyors kontra (**fast counter**)
  - **Marking System**: **Man to man** (emberfogás), **zonal** (zónázás).
  - **Passing Style** (passzolási stílus): **Short/normal/long** (rövid/normál/hosszú)
  - **Tackling style** (a cselezés stílusa): **Standard** (sima), **avoid heavy** (durvaságok elkerülése), **agressive** (brutális)
  - **Defence System** (védekezési rendszer): **Offside trop** (lestaktika), **sweeper system** (söprögetős)
- **Personal Tactics**: A játékosoknak egyenként tudjuk megadni, mit csináljanak.
- **Team**: Itt állíthatjuk össze a meccsre a csapatot.
- **Play mach**:

A képernyőn fent az eredmény látható. Alatta a meccs folyik szöveges formában, lent kapott helyet az idő, a labdát nyomonkövető képecske, valamint a **Pause** és **Csere** "ikon".
Ha ajoy fel- ill. lefelé történő mozgatásával gyorsítani, illetve lassítani lehet a játékot.

- **Watch**: Egy meccset tudunk megnézni
- **Cup**: Táblázatok, eredmények stb.
- **Diary**: Itt tudunk meccset vagy túrát (5 meccs) szerveni (**Arrange Fixtures**)
  1. Időpont
  2. Kivel
  3. Otthon vagy idegenben
  4. Megerősítés (**accept, discard**)

Néhány tipp:
- Néha előfordul, hogy a **Squad**-ban a klubok nem engedik el a játékosokat.
- Érdemes az újságok véleményét lefordítani.
- Először EB-n, majd VB-n fogunk játszani.

Még egy jó hír: van kazettára is.

Tank Wars *(PC)*

Főmenü:
- **SOUND OPTIONS**: Zene-hang ki/be.
- **GAME OPTIONS**: Itt átállíthatunk pár dolgot, de csak a szelet (**WIND**) érdemes kikapcsolni. Pl. itt beállíthatunk gyönyörű háttereket, de csak zavarnak játék közben, érdemes inkább a normál kék égboltot választani.

- **PLAYERS**: Kiválaszthatjuk, hogy összesen hány játékos legyen a képernyőn, és hogy ezek közül hány legyen a gépé.
- **GAMES**: A menetek számát adhatjuk meg. **SAVE** nincs!

A '**START**' feliratra bökve egy újabb menü/táblázat jelenik meg, ahol beállíthatjuk, hogy melyik tankot/tankokat és milyen nehézségi szinten irányítson a gép. Az '**S**' billentyűt lenyomva kezdhetjük meg a játékot.

Irányítás:
- ágyúcső szöge: balra-jobbra nyilak
- erő: fel-le nyilak (illetve nagyobb léptekben '**PgUp**'/'**PgDn**')
- lövés: '**space**'
- fegyverek: '**tab**'
- infó a játékosokról: '**0**'...'**9**'
- kilépés: '**Ctrl**'+'**Q**'

Minden eltalált játékos után pénzt kapunk, amit menet végén elvásárolhatunk a fegyverboltban (természetesen tartalékolhatunk is).

Fegyverek:
- **Incinerator**
- **Mark II Incinerator**
- **20 Kilo**
- **5 Meg**
  Normál lőfegyverek - a leggyengébb is hatásos, csak egy-kettőt kell az ellenfélbe lőni, hogy lehaljon. Az erősebbek inkább pajzs ellen jók, az **5 Meg** pedig már erősen tömegpusztító jellegű.
- **Laser**
  Lézersugár - mindenen átmegy, hasznos.
- **CRI 4/D**
- **CRI 8/ND**
- **CRI 8/D**
- **CRI 20/ND**
- **CRI 20/D**
  Hegyromboló - hatására szétreped, összedől az eltalált hegy. Csak a **CRI 8/D** típusútól felfelé érdemes venni.
- **Sonic Blaster**
  Hanggal robbantó hegyromboló - magas frekvenicájú hangot bocsát ki, ezáltal lerombolva a korábban már megrepedt (ha van ilyen) hegyet. Teljesen érdektelen.
- **Ball O' Dirt**
- **Mark II Dirt**
- **Pressured Dirt**
- **High Pressured Dirt**
  Föld-hányó - hatására az eltalált helyen domb képződik. Szinte teljesen ugyanaz, mint az **Xplosive Dirt** (lejjebb).
- **Xplosive Dirt**
  Hegy-hányó - hatására az eltalált helyen hegy képződik.

- **Herb's Guide**
- **Vick's Guide**

Követőrakéta - ki kell jelölni a célpontot (játékost), majd ha a lövedék azzal egyvonalba kerül (**Herb's** esetében vízszintes, **Vick's** esetében függőleges vonalba), megáll, és abba az irányba indul el, így semmisíti meg. Inkább a **Vick's Guide**-ot érdemes megvenni.

- **Energy Shield**
  Energiapajzs - véd a lövedékektől.
- **Inertia Damper**
  Zuhanás elleni pajzs - ha lezuhanunk a hegyről, nem csökken az energiánk.

Továbbá rendelkezünk egy alapfegyverrel, a dinamittal, ami szinte teljesen használhatatlan - csak akkor kell és érdemes használni, ha minden más fegyverünk elfogyott (ilyen a legügyetlenebb játékosoknál sem fog előfordulni).
A boltból a **D**(one) betűvel léphetünk ki.
Energiánk befolyásolja, hogy milyen erővel tudunk lőni. A minimum 10, a maximum 1000 lehet. Energiát főleg zuhanás esetén veszthetünk. Ha a képernyő bal oldalán egy R betűt látunk, az azt jelenti, hogy a fal ruganyos (gumiból van), tehát a golyó visszapattan róla! A játéknak van egy-két rossz tulajdonsága; ha pl. hegyrombolóval lövünk, ezt a program eltárolja, nem áll vissza normál lövedékre - roppant bosszantó! **SAVE**, mint azt már említettük, nincs, ellentétben a ***Scorched Earth***-tel.

Zárszóként: a program játszhatósága majdnem 100%. Azért van ott az a majdnem, mert egy-két hiányosságot azért találhatunk.

WORLD'S DAWNING*(C64)*

Ismer valaki egy *DIRK MEIER* nevű ürgét??! Nem, nem ő a csapos a sarki köpködőben, és nem a barátnőnk húgának a fiúja, hanem egy FANTASY-BATTLE játék írója. Miután betöltöttük a programot (1 FILE-os!), hosszú és bonyolult menü tárol a szemünk elé.
'F1': LOAD OLD GAME
'F3': COMMANCE NEW BATTLE

Menteni csak lemezre lehet (bár az is kifagy visszatöltésnél). A programot csak ketten játszhatják egymás ellen. Egyikük a sárga csapatokat irányítja (*ELDOIN* a nevük), a másik pedig a feketéket (*DAILOR*). '**F3**' lenyomása után egy kör alakú kurzorral mozoghatunk, és ha egy egységre visszük, akkor kiírja annak típusát (*Archer* stb.), meg pár számot, betűt.
R: Hány kurzornyi távolságra tud ütni
B: Hányat léphet egy körben (mezőn 1 pont egy lépés, de erdőn, mocsáron és folyón 2-3 pontot is vesztünk minden lépésnél)
A: Mennyit tud sebezni
V: Erő

Egy kör 3 fázisból áll, és minden fázist a sárga csapatok kezdenek
1. fázis: Mozgatás
2. fázis: Támadás
3. fázis: Ajtók nyitása/zárása
Ezután vége a körnek, és ki lehet menteni az állást.

Pár tipp:
- A játék addig tart, amíg a sárga csapatoknak a vezére él (*WARLORDS*) Ezért célszerű leghátulra rakni a várba. A feketéknek is van főnökük, de az nyugodtan meghalhat. Ha a 15. körig kihúzzák a sárgák, akkor ők nyernek.
- A feketék több, mint kétszer annyian vannak, mint a sárgák, ezért ők fognak támadni.
- A sárgák sok várral rendelkeznek, ebbe menjenek a támadás elől.

A fekete seregnek eddig nálunk még sosem sikerült a 15. körre kinyírnia az ellenfél *WARLORD*-ját (pedig már egy köpésre voltunk tőle!!!).

Kezelőbillentyűk:
(sárgák)
'**CONTROL**': Balra
'**2**': Jobbra
'**-**': Le
'**1**': Fel
'**SPACE**': Tűz
(feketék) '**SPACE**'-t nyomva tartani!
'**C**': Balra
'**B**': Jobbra
'**Z**': Le
'**F1**': Fel
'**M**': Tűz

Csapattípusok:

ELDOIN (sárga)	R	B	A	V
WARLORDS	1	10	6	16
SWORDSMAN	1	10	4	16
LANCER	2	10	5	14
KNIGHT	5	15	6	10
ARCHER	8	10	5	12
EAGLE	2	12	7	11
BATTLESHIP	8	8	20	18

DAICOR (fekete)				
WARLORDS	1	10	6	16
AXEMAN	1	10	4	16
VAMPIRE	1	12	8	10
ARCHER	8	10	5	12
WOLF RIDER	3	12	8	18
DRAGON (2 db)	2	10	30	30
WAGON RIDER	7	14	10	16
CATAPULT	12	9	1	5
RAM	1	10	1	5

A *RAM* faltörő kos, ajtók betöréséhez jó.

X-WING küldetések *(PC)*

Tour 1

- **Op.1**: Meg kell semmisíteni 4 **FRT**-t, és **recover**-elni kell egy **CRV**-et (ez utóbbival ne törődjünk).
- **Op.2**: Be kell **ID**-zni az összes űrketyerét, ami **UNKNOWN**. Ezt egyébként úgy kell csinálni, hogy nagy sebivel a lehető legközelebb elhúzunk mellete.
- **Op.3**: Itt a lehető leggyorsabban lőjük le az összes megjelenő **T/B**-t és **T/I**-t.
- **Op.4**: Lőjük a **T/B**-ket a **CRV.Korolev**, egy **SHU** és a **FRG.Redempton** hiperűrbelépéséig.
- **Op.5**: Nyírjunk ki 3 **FRT**-t +1 **CRV**-et.
- **Op.6**: Védjük meg a **SHU**-t, uszítsuk a fiúkat az **Y-WING**-ekre, és mi is támadjuk őket.
- **Op.7**: **ION**-nal iktassuk ki (**Disabled**) az **X-Wing Blue** 2-t, aztán lőjük a **T/I**-ket.
- **Op.8**: Iktassuk ki a **TRN.Omricon 5**-öt és a **TRN.Lambda 4**-et.
  Omricon 5: A **FRG** után hátulról a második
  Lambda 4: Elölről a negyedik
  Utána **T/I**-ket lőjük. Fontos a **TRN.Rescue 1/2**!
  - **Op.9**: A következő hajóknak teljesíteniük kell küldetésiket: **FRG.SOR-SULL 2**, **SHU.FREEDOM 1**, **SHU.SARX**, **TRN.COSOF**, **TRN.TECTOR**

  Lőjük a **T/I** és a **T/B** gépeket.
- **Op10**: Ki kell szabadítani a *SULLUSTAN* vezért. A **KAPPA 5**-ben van (a legutólsó). Lőjük **ION**-nal, amíg hatályon kívül nem helyeződik. Utána lőjük a **TIE**-ket (GYORSAN!!!).
- **Op11**: Lőjük le a **GUN**-t, és a később megjelenő **T/I,T/F**-eket.
- **Op12**: Lőjük le az összes aknát, utána hatástalanítsuk a **FRT**-t. Később ELLENSÉGES **SHU**-ok, és **TRN**-ok jönnek. KI KELL NYÍRNI ŐKET!! A **SHU**-t lézerrel,a **TRN**-t 2 protonnal.

Tour 2

- **Op.1**: AZONNAL lőjük le a **TRN**-t, nem szabad, hogy elfogja a **FRT**-t! 3-4 missile elég neki. Utána az összes **T/B**-t lőjük le! A **T/I**-ket bízzuk a haverra.
- **Op.2**: Lőjük le az összs **GUN**-t, ekkor jön 1 **TRN**. Ezt hagyjuk békén. Lövessük le a **TIE**-ket. Amint a **TRN** dokkol, onnantól várhatjuk a **T/B**-eket. Azonnal lőjük le őket!
- **Op.3**: Ki kell nyírni a következő hajókat: **SHU.G.KAPPA**, **CRV.G.HYKO** (vagy **KYKO**?), **TRN.G.EPSILON**, **TRN.G.LAMBDA**, **FRT. UHURU**, **FRT. THE TONE**
- **Op.4**: Lőjük le az összes **TRN**-t és **SHU**-t (lehetőleg minél gyorsabban), utána hatástalanítsuk a **FRT**-t, ekkor megjelenik egy **SHU**. Később egy **STD**. Védjük a **SHU**-t a **TIE**-től.
- **Op.5**: Rögtön lőjük le az összes **T/B**-t, utána a **T/I**-okat. Ezt addig csináljuk, míg meg nem érkezik a **FRT.OJAI**, és a **CRS.MAXIMUS**. Utána folytassuk.
- **Op.6**: Itt lőjük le a megjelenő **GUN**-okat és **TRN**-eket.
- **Op.7**: Lőjük le a megjelenő ellenséges **SHU**-kat és **GUN**-okat.
- **Op.8**: Ki kell lőni azokat a **FRT**-eket, amelyek **HYPERDRIVE**-ot tartalmaznak: **FRT.KIAM.3**, **FRT.KIAM.5**.
- **Op.9**: Meg kell smmisíteni 3 **CRV**-et és 3 csapat **GUN**-t.
- **Op10**: Le kell lőni a **STD.INTREPID**-et. Először a tetején lévő pajzsgenerátorokat lőjük (3-4 proton/db, ha elfogy, akkor adagoljuk tovább lézerrel). Ezután **SHLD ON**-nak kell lennie a státusznak, ekkor adjunk támadóparancsot, és lőjük a **STD**-t lézerrel.
- **Op11**: Itt meg kell keresni *Princess Leila* hajóját (**CRV.TANTIVE.IV**). Be kell **ID**-ni.
- **Op12**: Lőjük a **T/B**-ket és a **GUN**-okat a **CRV.TANTIVE.IV** hyperűrbe történő távozásáig.

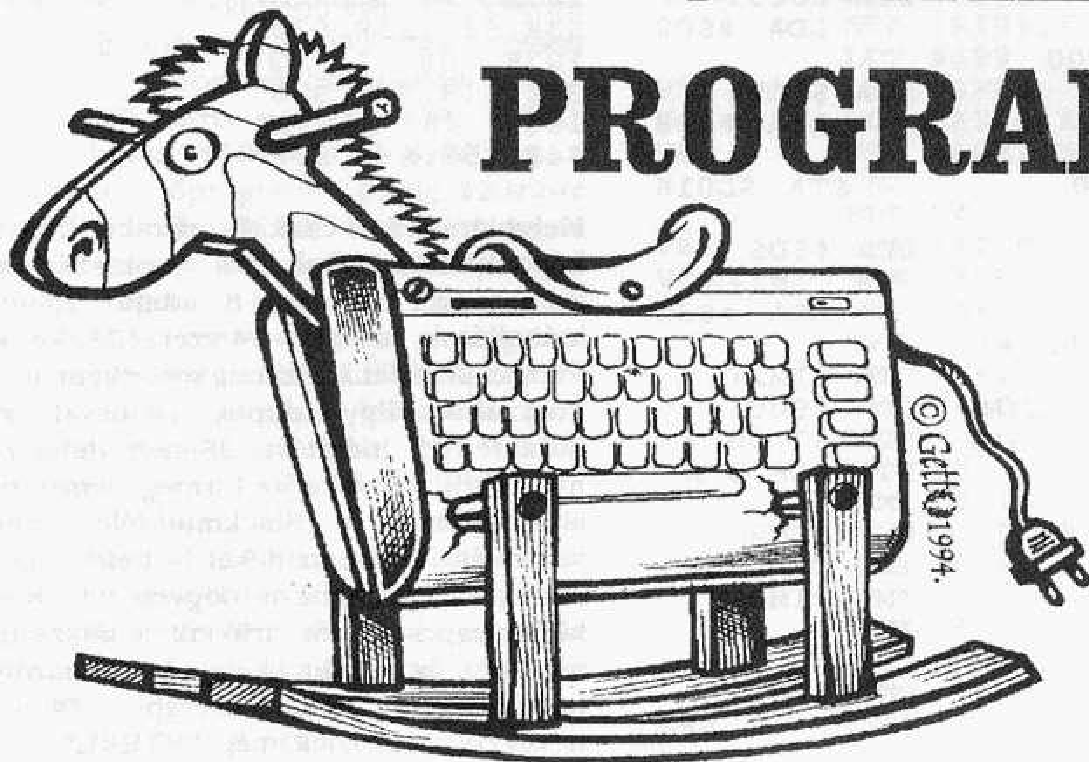
Tour 3

- **Op.1**: Lőjük a **T/B**-ket, míg a **FRAZIER** (parizer?) el nem végzi a dolgát.

- **Op.2**: Ki kell lőni a következő hajókat: **TRN.G.LAMBDA, SHU.G.OMEGA, FRT. REPAIR DOCK, T/B.G.ZETA, T/B.G.GAMMA, T/F.G.BETA, T/F.G.DELTA.**
- **Op.3**: Meg kell várni, míg a **SHU.HUNTER** elvégzi a dolgát. Persze a közben megjelenő **TIE**-ket, **GUNBOAT**-okat és **TRN**-eket is érdemes lőni.
- **Op.4**: Fura módon itt egy nice hangárból indulunk. Védjük meg a **CRS**-t. Lőjük a **T/B**-eket.
- **Op.5**: Eresszünk bele 4 torpedót a **CRV**-be, ekkor **SHLD ON** lesz. Lőjük **ION**-nal, amíg el nem nyugszik. Utána nem árt harcolni sem.
- **Op.6**: Lőjük (vagy lövessük) le az összes konténert,és a később megjelenő 2 **FRT**-t.
- **Op.7**: Ki kell nyírni a következőket: **CRV.DAR ES.1, CRV.DAR ES.2, CRV.DAR ES.3, TRN.OMEGA.**
- **Op.8**: Lőjük le az összes aknát. Utána menjünk a **FREGATT** hajtóművébe, lőjünk bele annyi lövedéket, amennyi hatására **SHLD ON** nem lesz, ha a proton elfogyna, lőjük lézerrel. **SHLD ON**-tól pedig a többit elvégzik az **Y-WING**-ek.
- **Op.9**:Rögtön lőjük le a 2 **SHU**-t. NEM SZABAD, HOGY MEGSZERELJÉK A 2 **CRV**-ET!!! Utána már csak a **GUNBOAT**-okat kell lőni.
- **Op10**: Lőjük le az összes megjelenő **TIE**-t, utána már csak meg kell várni az **A-WING Group BLUE**-t.
- **Op11**: Védjük a **CRS.INDEPENCE**-t. Lőjük vagy lövessük a **T/B**-eket, **GUN**-okat.
- **Op12**: Lőjük le a **COMM SAT**-ot. Ez a küldetés nem olyan könnyű, mint gondolnánk: minket először 4 KM-re a **SAT**-tól apróra szeleteltek...
- **Op13**: Lőjük le a 4 konténert, és a **NAV BUYON** 2 km-es körzetében irtsuk ki az összes **TURBO LASER** lövegtornyot (hihi...).
- **Op14**: Amint elindulunk, és megjelennek a **TIE**-k, kezdjünk el össze-vissza manőverezni, amíg a **trench**-hez nem érünk. Úgyahogy forduljunk bele, ekkor nyomjuk meg a 'H'-t, amint egyenesbe áll, nyomjuk meg még-egyszer. A lézertől tegyünk minden energiát a pajzsokra. Hajtóművet maximumra. Nem árt, ha a **trench**-ben össze-vissza is manőverezünk (lehetőleg ne a falnak). Az energiát mindig adagoljuk a pajzsunknak, mert úgy tűnt, lőnek is ránk.
  Amint a lyuk lőtávolba ér és befogja a torpedó, tűz!!!
  Utána (ha nem lőtték szét az irányítást) rögtön húzzuk fel!
  És congratulations, Mr. Akárki!! THE DEATH STAR IS DESTROYED!

A kezelőbillentyűk meg már lementek a Tippek Lexikonja c. kiadványban. Ugye mindenkinek megvan?

C64 FELHASZNÁLÓ(!)I PROGRAMOK



FLI KÉPKIRAKÓ

A rövidítés 'Flexible Line Interpretation' fantázianevet takarja, ami nem mond túl sokat első hallásra. Miről is van szó? Sajna a jó öregen színes grafikus módban, egy karakteren belül csak 3 színt használhatunk a 16-ból. A megoldás az, hogy megszakításból, minden rasztersorban egy új képtárra kapcsolunk át. Amikor az elektronsugár egy új karaktersorhoz ér, visszakapcsolunk az első képtárra, hiszen ekkor már annak az egy sorral 'lejjebb' levő byte-ja lesz az aktuális színadat. Tehát nem kell mást tennünk, mint rasztersoronként ciklikusan kapcsolgatunk 8 képernyő között. A színtár helye sajnos kötött ($d800), ezért azt nem kapcsolhatjuk át. Azért már így is elértük, hogy 2*8+1 színt használ6unk egy karakterben. A megvalósításhoz tudnunk kell, hogy nem jó bármiféle 'mezei' időzítés, csak FLI Timing. Ennek az a lényege, hogy minden sor elején egy adott értéket kell írni a $d011-re. Ezt úgy kap6juk meg, hogy kiolvassuk a $d012 tartalmát (az aktuális elektronsugár pozíció) AND-eljük $07-tel, majd ORA-zuk $30-cal. Itt is egy nyolcasával ismétlődő számsort kapunk, logikusan minden karaktersor pl.:1. pixelsorába mindig ugyanaz a szám kerül ($32 vagy lehet $3a is, csak az alsó 3 bit értéke számít). Ja, és a $d011 írását a sor elejére kell pozicionálni, igaz, hogy így az első 3 karakterben csak 3 színünk lesz, de a rutin csak így működik. A másfaljta időzítésről majd máskor (Erre assz'em még én is visszatérek - JOE). Akkor következzék a rutin:

```
; FLI-KÉPKIRAKÓ RUTIN
; BITMAP:    $6000-$7F40
; KÉPTÁRAK:  $4000-$5FE8
; SZÍNTÁR:   $D800 ($3C00-ROL)

                          *= $1000
1000 A9 00                   LDA #$00
;Keret+háttér
1002 8D 20 D0                STA $D020
;Fekete
1005 8D 21 D0             STA $D021
1008 A8                   TAY
```

```
1009 A9 7B              LDA #$7B
;Képernyô kikapcs
100B 8D 11 D0           STA $D011
100E A9 02              LDA #$02
;Videolap=$4000
1010 8D 00 DD           STA $DD00
1013 A9 D8              LDA #$D8
;Multi mode
1015 8D 16 D0           STA $D016
;Színtár inic.
1018 A9 D8              LDA #$D8
101A 8D 29 10           STA CIM2+5
101D A9 3C              LDA #$3C
;Színadatok:$3C00
101F 8D 26 10           STA CIM2+2
1022 A2 00       CIM1   LDX #$00
1024 BD 00 3C    CIM2   LDA $3C00,X
1027 9D 00 D8           STA $D800,X
102A E8                 INX
102B D0 F7              BNE CIM2
102D EE 26 10           INC CIM2+2
1030 EE 29 10           INC CIM2+5
1033 C8                 INY
1034 C0 04              CPY #4
1036 D0 EA              BNE CIM1
1038 78                 SEI
;Megszakítás
1039 A9 59              LDA #<IRQ
;Beállítása
103B 8D 14 03           STA $0314
103E A9 10              LDA #>IRQ
1040 8D 15 03           STA $0315
1043 A9 01              LDA #$01
1045 8D 1A D0           STA $D01A
1048 8D 0D DC           STA $DC0D
104B A9 32              LDA #$32
104D 8D 12 D0           STA $D012
1050 A9 3B              LDA #$3B
1052 8D 11 D0           STA $D011
1055 58                 CLI
1056 4C 56 10    STOP   JMP STOP
;--------------------------------
1059 EE 19 D0    IRQ    INC $D019
;Megszakítás kezdete
105C A2 00              LDX #$00
105E BD 77 10    BACK   LDA TA,X
1061 8D 11 D0           STA $D011
1064 BD 7F 10           LDA TB,X
1067 8D 18 D0           STA $D018
106A E8                 INX
106B E0 08              CPX #8
;Rasztersorok száma
106D D0 EF              BNE BACK
106F A9 3B              LDA #$3B
1071 8D 11 D0           STA $D011
1074 4C 81 EA           JMP $EA81
;Megszakítás befejezése
;--------------------------------
1077 3A 3B 3C 3D  TA    .BYTE
$3A,$3B,$3C,$3D
107B 3E 3F 38 39        .BYTE
$3E,$3F,$38,$39
107F 08 18 28 38  TB    .BYTE
$08,$18,$28,$38
1083 48 58 68 78        .BYTE
$48,$58,$68,$78
```

Helyhiány miatt csak 8 sort rakunk ki, ay egész képernyőhöz írjátok át a sorok számát 200-ra, és mindkét táblázat 8 adatát egymás után másoljátok le még 24-szer (25 karaktersor). Persze ki lehet időzíteni soronként is, csak az hosszabb. Egy dupla ciklussal pedig 1 karakternyi időzítést 25-ször lejátszva még rövidebb rutint kapunk (meg persze nehezebb is megírni). A Blackmail-féle editor még soronként raszterszíneket is betesz az FLI alá, ennek az időzítése legyen a h.work. A képtárkapcsolgatós trükköt eljátszójuk hiresmódban is, csak ekkor a színtárnak és a háttérszínnek nincs szerepe, és AFLI-nak nevezzük. Léteznek még INTERLACE editorok is FLI/AFLI módokban, ezek IRQ-nként két képet cserélgetnek - ilyenformán a memória felét elhasználják - ezeket is hasonló módon kell lejátszani, csak ügyeljünk arra, hogy $1000-et és $9000-et követő 4K-ba nem tehetünk grafikát, ezért a 2. illetve a 4. lapot használjuk. És végül egy csemege, a mostanában divatos Funpaint (*Manfred Trenz* alkotás, TURRICAN, KATAKIS stb.). Ez a prg is interlace-t használ, csak nem hirest, hanem multit, és a hires 6ást úgy éri el, hogy a képernyőket a cserélgetés mellett 1 pixellel jobbra-balra rángatja IRQ-nként. Ezáltal 128 színt használhatunk 'hires' felbontásban, mienk marad a színtár és a háttérszín is, és a kép remegése pedig alig észrevehető. Ja, és mindez kb. 32k-n. Na, PC-sek, a lecke fel van adva' (Most jól feladtam magamnak a leckét.) Azt hiszem a témát elég jól kivégeztük, legközelebb rátérünk a bitmap scrollozására.

LETTERMAKER V1.0

Először is: a proggi alapjaiért thanx Pupunak és DoTnak. A program a CoV 40. számában

megjelent MESSAGE MAKER-nek egy kicsit (nagyon) továbbfejlesztett változata: teljes üzenetszerkesztő, kimenthető levéllel, elhelyezhetjük benne saját karakterkészletünket és zenénket is. A program begépelése után a CHARSET-et $08E2-re, a zenét (init: $1000; play: $1003; hossz: $1000-$1fff) $10E2-re, a $2000-re fordított főprogramot pedig $20e2-re kell betölteni. Indítás (RUN) után a program majd mindent szépen a helyére rak. Célszerű mindent betöltögetni, egy kész bemutatót készíteni (mondjuk kezelésről), ezt a proggival lementetni, és azt megtartani LETTERMAKER V1.0-ként. A funkciógombok kiosztása picit változott, kihagytam a színezést, így: 'F1-F3-F5-F7' normal speed fokozatai, 'F2-F4-F6' extra speed fokozatai, 'F8' save; itt mindig olyan hosszú file mentődik ki, amilyen hosszút begépeltünk, tehát a határ a csillagos ég (ami az $A000-ás cím, mert nem hiszem, hogy valaki ennél hosszabb levelet akarna írni). Asszem mindent leírtam, ha még akad valami, akkor azt majd a végén, most jöhet a proggi:

```
        *=$0801
.BYTE $12,$08,$0A,$00,$9E,$32
.BYTE $30,$37,$30,$20,$42,$59
        .BYTE $20,$4A,$4F,$45
        .BYTE $00,$00,$00
        *=$0816
        LDX #$E1
V1      LDA $0800,X
        STA $C000,X
        DEX
        BNE V1
        JMP $C024
        LDY #$99
V3      LDX #$00
V2      LDA $08E2,X
V0      STA $0800,X
        INX
        BNE V2
        INC V2+2
        INC V0+2
        DEY
        BNE V3
        JMP $2000
        JSR $E5A0
        JSR $FD15
        JSR $FF84
        LDA #$00
        STA $D020
        STA $D021
        LDA #$90
        JSR $FFD2
        JSR $E544
        LDA #$FF
        LDY #$00
        STA ($10),Y
        LDY #$99
V5      LDX #$FF
V4      LDA $A000,X
VA      STA $A0E2,X
        DEX
        BNE V4
VB      LDA $A000
VC      STA $A0E2
        DEC VA+2
        DEC VB+2
        DEC VC+2
        DEC V4+2
        DEY
        BNE V5
        LDX #$E1
V6      LDA $C000,X
        STA $0800,X
        DEX
        BNE V6
        LDA #$01
        LDX #$08
        TAY
        JSR $FFBA
        LDA #$09
        LDX #$BE
        LDY #$C0
        JSR $FFBD
        LDA #$01
        STA $FB
        LDA #$08
        STA $FC
        LDA $10
        LDY $11
        CLC
        ADC #$E4
        BCC T1
        INY
T1      TAX
        JSR $C0C7
        JMP $0816
        *=$08BE
        .TEXT"@0:LETTER"
        LDA #$08
        STA V0+2
        STA V2+2
        LDA #$A0
        STA V4+2
        STA VA+2
        STA VB+2
        STA VC+2
        LDA #$FB
        JMP $FFD8
;Innen kezdve kell betölteni a
karakterkészletet
        *=$10E2
```

```
;Ide kell betölteni a zenét
          *=$20E2
;Ide   jön   a   fôprogram,   amit
elôször $2000-re fordítunk
```

Ennyi a program felépítése, ezután a $20E2-re helyezendő programrész következik:

```
          *= $2000
               ;Ide  fordítjuk,  de
$20E2-re helyezzük
BG        JSR $E5A0
          JSR $FD15
          JSR $FF84
          LDA #<BG
          STA $0318
          LDA #>BG
          STA $0319
          LDA #$9B
          JSR $FFD2
          JSR $E544
          LDA #$00
          STA $D020
          STA $D021
          LDA #<VG
          STA $10
          LDA #>VG
          STA $11
          JSR BT
BK        LDA #$05
          JSR $FFD2
          JSR $E544
          SEI
          LDA #$7F
          STA $DC0D
          LDA #$81
          STA $D01A
          LDA #<IR
          STA $0314
          LDA #>IR
          STA $0315
          LDA #$2F
          STA $D012
          LDA #$00
          JSR $1000
          LDA #19
          STA $D018
          LDA #$10
          STA VS+1
          CLI
VI        LDY #$00
CM        JSR SI
          PHA
          JSR BL
          LDA #$00
V1        CMP $D012
          BCC V1
          PLA
          JSR $FFD2
          SEC
          JSR $FFF0
          LDA ($D1),Y
          PHA
          CLC
          ADC #$80
          STA ($D1),Y
          JSR VR
V5        LDA $C6
          BEQ V5
          PLA
          STA ($D1),Y
          INC $10
          LDA $10
          BNE T1
          INC $11
T1        STA $10
          JMP VI
VR        STX XX
          STY YY
VS        LDY #$10
V3        LDX #$00
V2        INX
          BNE V2
          DEY
          BPL V3
          LDX XX
          LDY YY
          RTS
ET        LDA #$01
          STA $0289
V4        LDA $C6
          BEQ V4
          LDA #$00
          STA $C6
          LDA $0277
          STA ($10),Y
          RTS
SI        LDA ($10),Y
          CMP #$FF
          BEQ TV
          RTS
TV        JMP TV
BL        CMP #$85
          BEQ S1+1
          CMP #$86
          BEQ S2+1
          CMP #$87
          BEQ S3+1
          CMP #$88
          BEQ S4+1
          CMP #$8C
          BEQ SV
          CMP #$89
          BEQ S5+1
          CMP #$8A
          BEQ S6+1
          CMP #$8B
```

```
        BEQ S7+1
        RTS
S1      BIT $10A9
S2      BIT $20A9
S3      BIT $30A9
S4      BIT $40A9
S5      BIT $01A9
S6      BIT $06A9
S7      BIT $0CA9
        STA VS+1
        RTS
SV      JMP $C03D
BT      LDX #$00
V6      LDA SZ,X
        BEQ T2
        JSR $FFD2
        INX
        JMP V6
T2      JSR $FFE4
        BEQ T2
        LDX #14
        STX $C6
        CMP #$03
        BEQ ED
        CMP #$20
        BEQ SE
        JMP T2
ED      LDA #<ED
        STA CM+1
        LDA #>ED
        STA CM+2
        RTS
SE      LDA #<SI
        STA CM+1
        LDA #>SI
        STA CM+2
        RTS
IR      INC $D019
        LDX #$0F
V7      DEX
        BNE V7
V8      LDY SN,X
        LDA $D012
VA      CMP $D012
        BEQ VA
        STY $D020
        LDY #$04
V9      DEY
        BNE V9
        INX
        CPX #178
        BNE V8
        LDA #$1B
        STA $D011
        JSR $1003
        JMP $EA61
XX      .BYTE 0
YY      .BYTE 0
SZ      .BYTE 14
        .TEXT "JOE's LETTERMAKER
v1.0 "
        .TEXT "by JOE of
KOSZOFT"
        .BYTE 13,13
        .TEXT "Press..."
        .BYTE 13,13
        .TEXT "RUN/STOP for
edit"
        .BYTE 13
        .TEXT "SPACE for see it"
        .BYTE 0
SN      .BYTE 1,0,9,0
        .BYTE 9,2,0
        .BYTE 9,2,8,0
        .BYTE 9,2,8,10,0
        .BYTE 9,2,8,10,7,0
        .BYTE 9,2,8,10,7,1,0
.BYTE 9,2,8,10,7,1,13,3,14,6
        .BYTE 0,1,13,3,14,6
        .BYTE 0,13,3,14,6
        .BYTE 0,3,14,6
        .BYTE 0,14,6
        .BYTE 0,6
.BYTE 0,11,12,15,1,15,12,11
.BYTE 0,6,0,6,6,14,6,14,14,3,14
.BYTE 3,3,13,3,13,13,1,13,1,1
.BYTE 7,1,7,7,10,7,10,10,8,10
.BYTE 8,8,2,8,2,2,9,2,9,9,0,9,0
.BYTE 11,12,15,1,15,12,11,0

        .BYTE 9,2,0
        .BYTE 9,2,8,0
        .BYTE 9,2,8,10,0
        .BYTE 9,2,8,10,7,0
        .BYTE 9,2,8,10,7,1,0

.BYTE 9,2,8,10,7,1,13,3,14,6

        .BYTE 0,1,13,3,14,6
        .BYTE 0,13,3,14,6
        .BYTE 0,3,14,6
        .BYTE 0,14,6
        .BYTE 0,6
        .BYTE 1,0
VG      = *
```

A proggiban van egy ici-pici design (gy.k.:dizájn) is, de ez inkább maradjon meglepetés azoknak, akik hajlandóak begépelni a programot.

RASTER-EDITOR

Ezúttal nem egy kisebb programrész vagy demohoz felhasználható rutin kerül bemutatásra, hanem egy kész felhasználói segédprogram (bár lehet bővítgetni, mert szándékosan kihagytam belőle egy-két dolgot: INS, DEL, MIRROR, FILL stb; de ha igény van rá, később visszatérhetünk a dologra). A proggival közel a teljes képernyőre kiterjedő rasztersávot szerkeszthetünk (egy rasztersoros csíkokból áll...), a sáv színeit le is menthetjük, így saját proggiba egyszerűen elkészíthetjük a kívánt színösszeállítást. Ez főleg azoknak nagy segítség, akik nem szeretnek a számokkal szórakozni, és próbálgatni, hogy hogyan is volna a legjobb a rasztercsík színe. A sorok között fel-le a kurzorral mozoghatunk, a 'kurzor jobbra-balra' pedig a csík színét változtatja, a művünket a 'RETURN'-nel menthetjük el. A képernyő bal felső részében a következő kijelzések láthatók (balról jobbra): az első karakter a csík színét jelzi, mellette 0-15-ig a válsztható színek, alatta villogó nyíl az aktuális színt mutatja, ezek után az aktuális sor számát egy villogó hexa szám, a helyét pedig a képernyőn villogó csík jelzi. Most lássuk a programot:

```
        *= $1000
        JSR IN
        JMP PR
IR      INC $D019
        LDX #$0F
V1      DEX
        BNE V1
V3      LDA S2,X
        STA $D020
        STA $D021
        LDY LP,X
V2      DEY
        BNE V2
        INX
        CPX #$C8
        BNE V3
        LDA #$00
        STA $D020
        STA $D021
        LDY YY
        DEY
        BPL VV
        LDY #$03
        LDX XX
        DEX
        BPL T1
        LDX #$08
T1      STX XX
        LDA S1,X
        LDX HY
        STA S2,X
        LDX SZ
        STA $D82A,X
        STA $D813
        STA $D814
VV      STY YY
        LDA RS
        STA $D800
        JMP $EA31
PR      LDA #$01
        STA HY
        LDA #$03
        STA YY
        LDA #$08
        STA XX
        LDA #$00
        STA SZ
        CLI
        LDX #$C6
V5      STA S2,X
        DEX
        BNE V5
BG      LDA #$05
        JSR $FFD2
        JSR $E544
        LDA #$A0
        STA $0400
        LDA #30
        LDX SZ
        STA $042A,X
        LDX #15
V4      LDA #$A0
        STA $0402,X
        TXA
        STA $D802,X
        DEX
        BPL V4
VI      JSR KR
VS      JSR $FFE4
        BEQ VS
        CMP #$11
        BEQ LE
        CMP #$91
        BEQ FL
        CMP #$1D
        BEQ JB
        CMP #$9D
        BEQ BL
        CMP #13
        BNE VI
        JSR SV
        JMP VI
        JMP VI
```

```
;ez nem nyomdahuba
        NOP
;ez  sem,  csak  nélkülük  a
megszakítás bekavar
LE      LDX HY
        CPX #$C6
        BEQ VI
        INX
        LDA RS
        TAY
        LDA S2,X
        STA RS
        DEX
        TYA
        STA S2,X
        INC HY
        JMP VI
FL      LDX HY
        CPX #$01
        BEQ VI
        DEX
        LDA RS
        TAY
        LDA S2,X
        STA RS
        INX
        TYA
        STA S2,X
        DEC HY
        JMP VI
JB      LDX SZ
        CPX #$0F
        BEQ VI
        LDA #$20
        STA $042A,X
        INX
        LDA #30
        STA $042A,X
        STX SZ
        STX RS
        JMP VI
BL      LDX SZ
        BEQ VG
        LDA #$20
        STA $042A,X
        DEX
        LDA #30
        STA $042A,X
        STX SZ
        STX RS
VG      JMP VI
KR      LDX HY
        DEX
        TXA
        TAY
        AND #$F0
        LSR A
        LSR A
        LSR A
        LSR A
        TAX
        LDA HX,X
        STA $0413
        TYA
        AND #$0F
        TAX
        LDA HX,X
        STA $0414
        RTS
SV      SEI
        LDA #$31
        STA $0314
        LDA #$EA
        STA $0315
        LDA #$00
        STA $DC0D
        LDA #$F0
        STA $D01A
        CLI
        LDX #$08
        JSR $FFBA
        LDA #$0A
        LDX #<NM
        LDY #>NM
        JSR $FFBD
        LDA #<S2+1
        STA $FB
        LDA #>S2+1
        STA $FC
        LDA #$FB
        LDX #<LP
        LDY #>LP
        JSR $FFD8
        JSR IN
        CLI
        JMP BG
IN      SEI
        LDA #$7F
        STA $DC0D
        LDA #$81
        STA $D01A
        LDA #$31
        STA $D012
        LDA #$1B
        STA $D011
        LDA #<IR
        STA $0314
        LDA #>IR
        STA $0315
        RTS
NM      .TEXT "COLORDATAS"
HX      .TEXT "0123456789ABCDEF"
HY      .BYTE 0
SZ      .BYTE 0
RS      .BYTE 0
XX      .BYTE 0
YY      .BYTE 0
```

```
S1                               .BYTE
6,14,3,13,1,13,3,14,6
S2        .BYTE 1
          *= *+$C5
          .BYTE 1
LP        .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,7
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,8
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,8
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,8
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,8
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,7
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,7
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,6
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,6
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,7
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,6
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,6
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,8,6
          .BYTE 1,8,8,8,7,7,8,7
          .BYTE 1,6,8,8,8,8,8,6
          .BYTE 1,8,8,8,8,8,7,7
          .BYTE 1,6,7,8,9,9,7,7
          .BYTE 1,7,7,7,8,8,8,7
          .BYTE 1,8,8,8,7,7,7,8
          .BYTE 1,7,7,7,8,8,8,8
          .BYTE 1,7,7,8,8,8,8,7
          .BYTE 1,6,7,8,8,8,8,7
          .BYTE 1,7,7,8,8,8,8,8
          .BYTE 1,7,7,7,8,8,8,7
          .BYTE 1,7,8,8,8,8,8,8
```

Az időzítés elég shit, sorry. Ha azt akarjuk, hogy egyből RUN-nal induljon a programunk, a következőket kell tennünk: a proggit nem $1000-re, hanem $0810-re kell fordítani, utána kilépünk BASIC-be, és beírjuk a '10 SYS2064' BASIC sort, ezután MONITOR-ból lementjük a $0801-től a lefordított program végéig terjedő részt (gy.k.: ha például a proggi vége $12B5 (biztos nem az), akkor beírjuk az 'S"RASTER-EDITOR",08,0801,12B5' sort, feltéve, hogy lemezre mentjük, egyébként 08 helyett 01), így legközelebb visszatöltve már RUN-nal indítható.

Sprite-ok

Most egy kis fejtágító következik Kádár László tollából ill. fordításából azoknak, akiknek nem lenne valami világos a sprite-kezeléssel kapcsolatban. A sprite-ok leírása teljesen az alapoktól indul, ezért mindenkinek ajánlhatom, aki most ismerkedik a programozással és a SPRITE-okkal. Nem is rabolom tovább a helyet, mert még szükség lesz rá; akkor átadom a szót MACInak.

A sprite-ok kis 'grafikus felületek', amelyek teljesen függetlenek a képernyőtől. A méretei hardware-ileg korlátozva vannak. A 64 VIC chipje határozza meg a sprite szélességét (és egy csomó egyéb tulajdonságát), amely 24 pontból áll, illetve magasságát, ami 21 pixel. A hardware lehetőséget ad még néhány más effektusra is, mint pl. kétszeres sprite-nagyítás az X illetve az Y tengely mentén. Lehetőség nyílik két sprite érintkezésének kezelésére, illetve a sprite és a képernyő vezérlésére, és hogy a sprite (átlátszóan) a képernyő előtt, illetve mögött legyen. Ezt hívják prioritásnak. A sprite lehet egy- vagy többszínű, de többszínű üzemmódnál az X-tengely menti felbontás a felére csökken. A sprite - elméletileg - nem látható a borderen (képernyőkeret), ennek ellenére azért vannak, voltak (és lesznek) olyanok, akik már eyt is kiküszöbölték.

Hogyan definiálunk egy sprite-ot? Mint tudjuk, egy sprite 24 pontból áll az X-tengely mentén (ehhez 3 BYTE szükséges), és 21 pontból az Y-tengely mentén. Egy ilyen ábra elhelyezésére 63 BYTE-ra van szükség a memóriában. Ahhoz, hogy a videochip el tudja dönteni, hogy hol található a sprite, 8 byte-ra van szükség (minden sprite-nak egy-egy), amelyek mindig az utolsó byte-ként helyezkednek el az aktuális memóriabank (a $DD00 cím 0. és 1. BIT-jével 0-3-ig vátoztatható) második kbyte-jában, amely a karakteres kérenyőre szolgál. Pl.: a gép bekapcsolásakor a karakteres képernyő az 1024-es címtől ($0400) helyezkedik el, akkor ez a 8 byte a 2040-es címtől ($07F8) kezdődően van a memóriában. Egy sprite megadását csak azokra a címekre lehet elhelyezni, amelyek oszthatók 64-gyel (amely címek lo byte-ja-ja $00, $40, $80 vagy $C0), mert csak ebben az esetben elegendő 1 byte. Egy egyszerű sprite előállítása:

```
10 FOR A=0 TO 63
20 READ D
30 POKE 64*255+A,D
40 NEXT
```

```
50 REM A SPRITE ADATAI:
60 DATA 255,255,255
61 DATA 128,0,1
62 DATA 128,0,1
63 DATA 128,0,1
64 DATA 128,0,1
65 DATA 128,0,1
66 DATA 128,0,1
67 DATA 128,0,1
68 DATA 128,0,1
69 DATA 128,0,1
70 DATA 128,0,1
71 DATA 128,0,1
72 DATA 128,0,1
73 DATA 128,0,1
74 DATA 128,0,1
75 DATA 128,0,1
76 DATA 128,0,1
77 DATA 128,0,1
78 DATA 128,0,1
79 DATA 128,0,1
80 DATA 255,255,255
```

Az adatok, amelyeket bevittünk egy egyszerű üres négyzetet ábrázolnak. Összesen 21 DATA sor van a megadásra, (3 byte-onként 24 pont), de ezzel még nincs vége a munkának.

Bekapcsolás és mozgatás: Meg kell adni a SPRITE koordinátáit és 'megmondani' a videoprocesszornak, hogy hol található a SPRITE a memóriában. A példánk folytatása következik:

```
90 POKE 2040,255
100 POKE 53269,1
110 POKE 53248,100
120 POKE 53249,100
130 POKE 53287,1
```

A 90-es sorban 'tudomására adjuk' a VIC-nek, hogy hol található a sprite definíciója. A 100-asban bekapcsoljuk az 1-es sprite-ot. Itt minden bit egy sprite-ot jelképez. Ahhoz, hogy bekapcsoljuk a 8-as sprite-ot, be kell írni: POKE 53269,128; az első és a hetedik: POKE 53269,64+1. A 110-es és a 120-as sorokban megadjuk az első sprite koordinátáit, a következő sorban pedig a színét fehérre állítjuk. A sprite mozgatása úgy történik, hogy egyszerűen megváltoztatjuk a koordinátákat (Erre egy kisebb proggi erejéig majd még visszatérek - JOE). A példánkhoz adjuk hozzá a következő programrészletet és minden világosabb lesz:

```
140 FOR A=0 TO 255
150 POKE 53248,A:POKE 53249,100
160 NEXT
170 POKE53264,1
180 FOR A=0 TO 80
190 POKE 53248,A:POKE 53249,100
200 NEXT
210 POKE 53264,0:POKE 53249,100
220 FOR A=0 TO 255
230 POKE 53249,A
240 NEXT
250 FOR A=0 TO 255
260 POKE 53248,A:POKE 53249,A
270 NEXT
```

(A koordinátákat nem szükséges mindig felülírni, ha változatlan: az aktuális X vagy Y koordináta addig marad ugyan az az érték, amíg meg nem változtatjuk -JOE)

Megfigyelhetjük, hogy a listában megjelenik még egy fontos cím (53264), amelyik lehetővé teszi, hogy a sprite a képernyő jobb felében is mutatkozzon. Tudjuk, hogy a C64 felbontása 320 pont az X-tengely mentén, ami átlépi egy byte tároló képességét (255), így szükség van még egy bitre mind a 8 sprite-nak. Ez a 8 'kiegészítő' bit (bináris számrendszerbeli felbontásnál a 256-os helyiértéknek felel meg) az 53264-es címen helyezkedik el. Ahhoz tehát, hogy a sprite-ot a 300;100-as koordinátára helyezzük, szükség van a következő két sorra is:

```
280 POKE 53248,44:POKE 53254,1
290 POKE 53249,100
```

A 280-as sorban elhelyezzük az X-koordinátát a 300-ra (44+256), az Y-t pedig a következőre (amelyre elegendő 1 byte, mert az Y-tengely menti felbontás nem lépi át a 255-ös határt).

Hardware effektusok: Van rá lehetőség, hogy a tengelyek mentén a sprite-ot kétszeresére növeljük. Ahhoz, hogy megértsük, hogy hogyan működik, adjuk hozzá a példánkhoz a következőket:

```
300 POKE 53250,100:POKE 53251,100
```

```
310 POKE 53252,100:POKE 53253,140
320 POKE 53254,200:POKE 53255,140
330 POKE 53269,255
340 POKE 53288,1
350 POKE 53289,2
360 POKE 53290,1
370 POKE 53291,3
380 POKE 53271,1+4+8
390 POKE 53277,1+2+8
```

Ebben a programrészletben megjelenik még 3 sprite, a 300-as sortól a 320-asig helyezzük el a koordinátákat. A 330-as sorban bekapcsoljuk az összes sprite-ot, megadjuk a színeiket, és ezután bekapcsoljuk a 'hatást' úgy, hogy az első sprite normál módon, a másik az X-tengely mentén, a harmadik az Y-tengely mentén, az utolsó pedig mindkét tengely mentén legyen nagyítva.

Többszínű sprite-ok: A többszínű módban lehetőség van egy sprite-ban 3 különböző színt + a háttérszínt megjeleníteni, de ez a felbontás rovására történik (fele akkora lesz az X-tengely felbontása). Fizikailag a sprite ugyanolyan széles, de csak két pontot lehet az X-tengely iránya mentén rajzolni, a két pont (két bit) kombinációjával négy lehetőségünk van, azaz 4 szín.

A sprite színe az a szín lesz, amelyik előzőleg az 53287-től az 53294-ig lévő regiszterekkel volt megadva, (minden sprite-ra egy regiszter) és az fog látszódni, ha a sprite-ba beírjuk a 11-es kombinációt. Eddig nem kaptunk semmi újat, csak annyit, hogy egy bit helyett kettő bitet írunk be. Létezik még két szín, amelyik közös minden sprite-nál, és az 10 illetve a 01-es bitkombinációkkal van meghatározva, e két szín megadására az 53285 és az 53286-os regiszterek használhatóak. Ebből a 4-ből három közös, mégis sok játékban és programban hatékonyan viselkedik (a rasztermegszakításnak köszönhetően ezeket a színeket össze-vissza lehet váltogatni több SPRITE között - JOE).

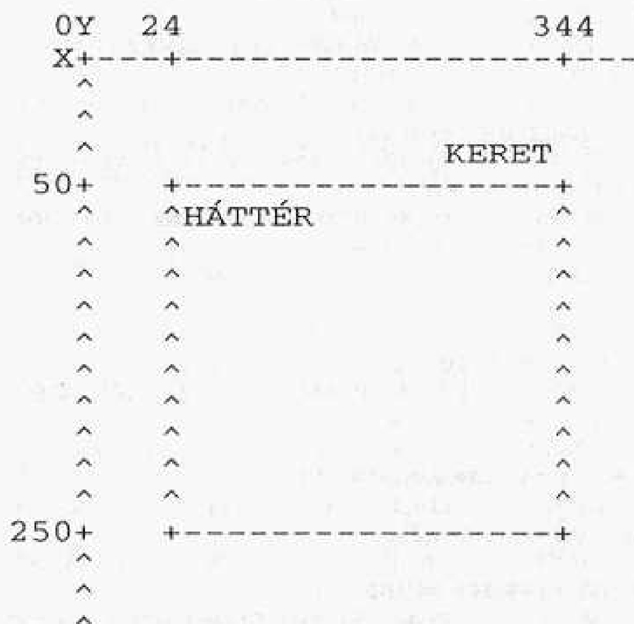
Hogy ez mind lehetséges legyen, be kell kapcsolni a többszínű üzemmódot. Ehhez elegendő egy regiszter, azaz minden SPRITE-nak egy bit, az 53276-os regiszternek ez a feladata. A következő program egy multicolor sprite-ot mutat be:

```
10 FOR A=0 TO 62
20 READ D
30 POKE 64*255+A,D
40 NEXT
60 DATA 255,255,255
61 DATA 3,2,1
62 DATA 3,2,1
63 DATA 3,2,1
64 DATA 3,2,1
65 DATA 3,2,1
66 DATA 3,2,1
67 DATA 3,2,1
68 DATA 3,2,1
69 DATA 3,2,1
70 DATA 3,2,1
71 DATA 3,2,1
72 DATA 3,2,1
73 DATA 3,2,1
74 DATA 3,2,1
75 DATA 3,2,1
76 DATA 3,2,1
77 DATA 3,2,1
78 DATA 3,2,1
79 DATA 3,2,1
80 DATA 255,255,255
90 POKE 2040,255
100 POKE 53269,1
110 POKE 53248,100
120 POKE 53249,100
130 POKE 53287,1
140 POKE 53276,1
150 POKE 53285,2
160 POKE 53286,8
170 POKE 53281,0
```

Ezzel bekapcsoltuk a sprite-ot, amelyik három vertikális vonalból áll, különböző színnel. A sprite-adatok tartalmazzák az 11-es, az 10-es és a 01-es színkombinációt, sorrendben (3=11;2=10;1=01). Futtatáskor a 'SHIFT+CLR/HOME'-mal törlődik a képernyő. A kurzorral menjünk a sprite-ra és írjunk be valamilyen szöveget. Amint látjuk, a szöveg a sprite alatt marad. Menjünk néhány sorral lejjebb és gépeljük be: POKE 53275,255. A szöveg a sprite-on keresztül jelenik meg. Mint

már említettük az 53275-ös regiszterrel a sprite-ok prioritása határozható meg a háttérhez viszonyítva. Minden bit egy sprite-hoz tartozik. Ezt a lehetőséget nagyon sokszor alkalmazzák játékokban (pl.: a búvár eltűnik a növényzetben; a tengericsillag a fenéken marad; a madarak a ház előtt vagy mögött repülnek).

JOE: A leírás ennyi volt, de én még hozzáfűznék egy-két dolgot, amit érdemes tudni: a koordináták a sprite bal felső sarkát állítják be, a többi pontja (ha szükséges) innen számolható; a másik, ami fontos lehet, a koordináták képernyőn való 'elosztása':



Már csak két apró proggi van hátra, amelyek sokat segíthetnek a sprite-ok felhasználásakor. Az első egy X1;Y1 koordinátájú pontból egy másik, X2;Y2 koordinátájú pontba mozgatja a sprite-ot egy egyenes mentén. A másodikkal egy sprite definiálását könnyíthetjük meg; a DATA-sorokban a sprite képét @-okkal egyszerűen lerajzoljuk (egy @ egy pixel), majd a kis proggirész ebből állítja elő a sprite-ot. A DATA-sorokban a .-ot bármire lecserélhetjük (pl.: SPACE), a könnyebb áttekinthetőség kedvéért szerepel így, a sprite a kazettapufferben (13-as blokk) jelenik meg. Akkor a proggik:

Mozgatás:

```
10 X1=24:Y1=50:X2=344:Y2=250
20 S=-(SGN(X1-X2))
30 Y=ABS(INT(Y1-Y2)/INT(X1-X2))*S
40 FORI=X1TOX2STEPS
50 XY=Y1+(I-X1)*Y:DOTI,XY
60 J=I:IFJ>255THENJ=J-256:POKE53264,1:GOTO80
70 POKE53264,0
80 POKE53248,J
90 POKE53249,XY:NEXT
```

Definiálás:

```
10 FORI=0TO20
20 READA$:FORJ=0TO2:FORK=1TO8
30 IFMID$(A$,J*8+K,1)="@"THENA=AOR2^(8-K)
40 NEXT:POKE832+I*3+J,A:A=0:NEXT:NEXT
50 DATA ........................
51 DATA ........................
52 DATA ....@@@@................
53 DATA ...@@...................
54 DATA ..@@.....@@@@..@@...@@..
55 DATA ..@@....@@..@@.@@...@@..
56 DATA ..@@....@@..@@.@@...@@..
57 DATA ..@@....@@..@@.@@...@@..
58 DATA ..@@.....@@@@..@@...@@..
59 DATA ..@@............@@.@@...
60 DATA ...@@............@@@....
61 DATA ....@@@@................
62 DATA ........................
63 DATA ........................
64 DATA .......@..@..@@@........
65 DATA .......@.@.@.@..........
66 DATA .......@.@.@.@@.........
67 DATA .....@.@.@.@.@..........
68 DATA ......@...@..@@@........
69 DATA ........................
70 DATA ........................
```

SPRITE EDITOR

Most pedig az előző sprite-anyagból kimaradt, de azért hasznos program következik, amelyik segítségül szolgál a sprite-ok megadásakor. Figyelmesen gépeljük be és indítsuk el a programot. A BASIC utasításaink bővülni fognak egy paranccsal: a SPRDEF <adr>-rel, ahol az <adr> egy cím, amelyikben van (vagy lesz) a sprite-unk. A példánkban ez a 255*64, azaz 16320. Ha most beírjuk, hogy 'SPRDEF 16320', megkapjuk a felnagyított sprite-ot 3 vertikális csoporttal (már amennyiben előzőleg nem kapcsoltuk ki a számítógépet).

Hozzáfoghatunk a szerkesztéshez, a parancsok a következők:

'CRSR' - nyilacskák mozgatása
'BALRA NYÍL' - pont rajzolása
'DEL', 'SPACE' - pont törlése
'A '- le, balra
'S '- le, jobbra
'Q '- fel, balra
'W '- fel, jobbra
'F1' - SPRITE invertálása
'F2' - MULTICOLOR mód be/ki
'F3' - SPRITE elforgatása az X-tengely körül
'F5' - SPRITE elforgatása az Y-tengely körül
'F7' - kilépés BASIC-be

Most pedig következzék a proggi szép hosszú BASIC betöltője:

```
10 S-0
20 FOR N-0 TO 1179:READ Q:POKE 49152+N,Q
30 S-S+Q:NEXT
40 IF S< >151717 THEN PRINT"?DATA ERROR":END
50 SYS49152
100 DATA 169,11,141,0,3,169,192,141,1,3,96,32,121,0,201,
150,240,3,76,139,227
101 DATA 32,115,0,32,138,173,32,247,183,165,20,141,254,
207,133,251,165,21
102 DATA 141,255,207,133,252,160,0,177,251,153,64,3,
200,192,64,208,246,169
103 DATA 147,32,150,195,32,157,195,32,7,195,32,209,
194,169,128,141,138,2
104 DATA 141 145,2,169,0,141,24,212,141,16,208,32,196,
194,169,1,141,23,208
105 DATA 141,29,208,141,39,208,141,40,208,169,3,141,
21,208,169,245,141,0
106 DATA 169,208,80,141,1,208,169,255,141,2,208,169,
150,141,3,208,169,13
107 DATA 141,248,7,141,249,7,173,134,2,72,169,5,32,210,
,169,43,32,210
108 DATA 255,169,157,32,210,255,104,141,134,2,32,228,
255,240,153,72,169,32
109 DATA 32,210,255,169,157,32,210,255,104,
32,210,255,201,133,240,47,201
110 DATA 134,240,46,201,135,240,45,201,136,
240,44,201,137,240,43,201,138
111 DATA 240,42,234,234,234,234,201,81,
240,63,201,87,240,87,201,65,240,101
112 DATA 201,83,240,123,201,95,240,24,
76,102,194,76,108,193,76,127,193,76
113 DATA 215,193,76,194,76,36,61,194,76,82,
,76,102,194,169,157,32,210
114 DATA 255,169,18,32,210,255,169,32,32,
210,255,169,146,32,210,255,76,61
115 DATA 192,169,157,32,210,255,169,32,32,
210,255,169,157,32,210,255,169
116 DATA 145,32,210,255,169,157,32,210,255,
76,61,192,169,157,32,210,255,169,32,32,210,255,169,145,3
2
117 DATA 210,255,76,61,192,169,157,32,210,255,
169,32,32,210,255,169,157,32
118 DATA 210,255,32,210,255,169,17,32,210,255,
76,61,192,169,157,32,210,255
119 DATA 169,32,32,210,255,169,17,32,210,255,
76,61,192,162,0,169,255,56,253
120 DATA 64,3,157,64,3,232,224,64,208,242,76,
109,194,160,0,185,64,3,133,2
121 DATA 32,177,193,165,2,153,64,3,200,192,64,
208,238,162,0,189,64,3,72,232
122 DATA 232,189,64,3,202,202,157,64,3,232,232,
104,157,64,3,232,224,63,208
123 DATA 231,76,109,194,169,0,133,254,165,2,162,
8,70,254,24,10,176,8,202,208
124 DATA 247,165,254,133,2,96,72,165,254,9,128,
133,254,104,202,208,231,165
125 DATA 254,133,2,96,162,60,160,0,189,
64,3,133,251,232,189,64,3,133,252,232
126 DATA 189,64,3,133,253,202,202,185,64,
3,157,64,3,232,200,185,64,3,157,64
127 DATA 3,232,200,185,64,3,157,64,3,202,
202,136,136,165,251,153,64,3,200
128 DATA 165,252,153,64,3,200,165,253,153,
64,3,200,202,202,202,224,30,208
129 DATA 186,76,109,194,173,254,207,133,25
1,173,255,207,133,252,160,0,185
130 DATA 64,3,145,251,200,192,64,208,246,0,
0,0,173,28,208,240,8,169,0,141
131 DATA 28,208,76,209,194,169,3,141,28,208,
76,109,194,169,19,32,210,255,162
132 DATA 0,169,29,32,210,255,232,224,25,208,
246,76,61,192,201,139,240,3,76
133 DATA 61,192,201,139,240,3,76,55,196,76,
,195,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
134 DATA 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,
23,24,25,26,27,28,29,30,31,32
135 DATA 33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,
45,46,47,48,49,50,51,52,234,53
136 DATA 234,54,234,234,234,234,234,234,23
4,234,234,234,234,234,234,234,234
137 DATA 234,234,234,234,234,166,214,224,21,
176,1,96,169,145,32,210,255,96
138 DATA 162,0,169,24,133,251,169,4,133,252,
169,101,160,0,145,251,24,165,251
139 DATA 105,40,133,251,165,252,105,0,133,252
,232,224,21,208,232,169,72,133
140 DATA 251,169,7,133,252,160,0,169,99,145,
251,200,192,24,208,247,96,169
141 DATA 0,133,253,133,2,133,251,169,4,133,
252,160,0,162,0,177,251,157,192
142 DATA 2,200,232,224,8,208,245,32,101,195,
160,8,162,0,177,251,157,192,2
143 DATA 200,232,224,8,208,245,32,101,195,
60,16,162,0,177,251,157,192,2,200
144 DATA 232,224,8,208,245,32,101,195,24,
165,251,105,40,133,251,165,252,105
145 DATA 0,133,252,166,252,224,7,240,2,208,
181,166,251,224,232,208,175,96
146 DATA 160,0,185,192,2,56,233,160,240,
6,6,2,165,2,41,254,133,2,200,192
147 DATA 8,208,235,76,140,195,6,2,165,2,9,1,
133,2,200,192,8,208,219,165,2
148 DATA 166,253,157,64,3,230,253,96,32,
210,255,32,109,194,96,162,0,189,171
```

```
149 DATA 195,157,152,7,232,224,24,208
,245,96,14,1,16,9,19,1,15,58,2,18,1,14
150 DATA 9,19,12,1,22,32,20,15,13,9,3,32,
32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
151 DATA 32,32,32,32,32,255,234,234,234
,234,169,154,32,210,255,169,147,32
152 DATA 210,255,162,0,189,64,3,133,2,32,
14,196,232,189,64,3,133,2,32,14,196
153 DATA 232,189,64,3,133,2,32,14,196,169,
13,32,210,255,232,224,63,208,220
154 DATA 234,234,234,76,55,196,72,152,72,
138,72,165,2,160,8,162,32,10,72
155 DATA 144,12,169,18,32,210,255,169,32,32,
210,255,162,146,138,32,210,255
156 DATA 104,136,208,232,104,170,104,168,
104,96,169,0,133,251,133,253,169
157 DATA 4,133,252,162,0,189,64,3,133,2,32,118,1
96,232,189,64,3,133,2,32
158 DATA 118,196,232,189,64,3,133,2,32,118,196,
169,0,133,253,24,165,251,105
159 DATA 40,133,251,165,252,105,0,133,252,232
,224,63,208,208,76,82,194,72
160 DATA 152,72,138,72,164,253,165,2,162,8,10,
72,144,17,169,160,145,251,104
161 DATA 200,202208,243,132,253,104,170,104,
168,96,169,32,76,135,196,0
```

Igen, jól látjátok: VÉGE. Remélem nem lesz benne gépalesí huba; de, ha lehet, máskor inkább a CODE-ot küldjétek el, és ne a betöltőt. Thanx!

SPRITE-SCOPE

A program pontosan azt műveli, ami a nevében foglaltatik (bár elég egyedi elnevezés): a képernyőt egy távcsövön (ami tulajdonképpen egy kör alakú sprite) szemlélhetjük. A lényege, hogy megszakításban a teljes képernyőt letakarjuk háttérszínű sprite-okkal (7db), amelyek a kép előtt helyezkednek el, a maradék egyet (ez a kör alakú, ez is háttérszínű) pedig a kép mögé tesszük, így ahol a kör van, ott kiemeli a képernyőn lévő karaktereket. Ezt egyszerűbben is elő lehet állítani, de akkor csak a sprite színe lesz látható, itt pedig a karakterek saját színe is látszik, ez egyébként a hires képernyőn is működik. Ahol igazán látványos lenne, a multicolor képen valahogy nem akaródzik neki rendesen kiemelni a színeket, talán azért, mert többszínű az üzemmód. A sprite-ot a PORT2-be helyezett joy-jal mozgathatjuk. Itt a proggi:

```
         *= $1000
         LDX #$00
V6       TXA
         STA $0400,X
         STA $0500,X
         STA $0600,X
         STA $0700,X
         INX
         BNE V6
         SEI
         LDA #$7F
         STA $DC0D
         LDA #$81
         STA $D01A
         LDA #<IR
         STA $0314
         LDA #>IR
         STA $0315
         LDA #$00
         STA $D012
         LDA #$1B
         STA $D011
         LDA #$FF
         STA $D015
         LDX #63
V1       STA $0340,X
         DEX
         BPL V1
         DEX
         STX $D017
         STX $D01D
         LDA #$01
         STA $D01B
         LDX #$06
V2       LDA #$00
         STA $D028,X
         LDA #13
         STA $07F9,X
         TXA
         ASL A
         TAY
         LDA CR,X
         STA $D002,Y
         DEX
         BPL V2
         LDA #192
         STA $D010
         LDA #80
         STA $D000
         LDA #58
         STA $D001
         LDA #14
         STA $07F8
         LDA #$00
         STA $D020
         STA $D021
         STA $D027
         CLI
VI       JMP VI
```

```
IR      INC $D019
        LDA #1
        BIT $DC00
        BNE T1
        DEC $D001
T1      LDA #2
        BIT $DC00
        BNE T2
        INC $D001
T2      LDA #4
        BIT $DC00
        BNE T3
        DEC $D000
        LDA #$FF
        CMP $D000
        BNE T3
        LDA #1
        EOR $D010
        STA $D010
T3      LDA #8
        BIT $DC00
        BNE T4
        INC $D000
        LDA $D000
        BNE T4
        LDA #1
        EOR $D010
        STA $D010
T4      LDA #50
        STA V3+1
        LDY #$04
V4      LDA #40
V5      CMP $D012
        BNE V5
        LDX #12
V3      LDA #50
        STA $D003,X
        DEX
        DEX
        BPL V3
        LDA V3+1
        CLC
        ADC #42
        STA V3+1
        SEC
        SBC #10
        STA V4+1
        DEY
        BPL V4
        JMP $EA61
CR                                   .BYTE
24,72,120,168,216,8,56
        *= $0380
        .BYTE 0,255,0
        .BYTE 3,255,192
        .BYTE 15,255,240
        .BYTE 31,255,248
        .BYTE 63,255,252
        .BYTE 127,255,254
        .BYTE 127,255,254
        .BYTE 255,255,255
        .BYTE 255,255,255
        .BYTE 255,255,255
        .BYTE 255,255,255
        .BYTE 255,255,255
        .BYTE 255,255,255
        .BYTE 255,255,255
        .BYTE 127,255,254
        .BYTE 127,255,254
        .BYTE 63,255,252
        .BYTE 31,255,248
        .BYTE 15,255,240
        .BYTE 3,255,192
        .BYTE 0,255,0
```

Ezek itt a végén $0380-tól a kör alakú sprite adatai; ha átszerkesztjük, akkor ahol a pontok be vannak kapcsolva, ott látszik a kép.

ART STUDIO V1. 2b

Ki tudja miért, de az egyik legelterjedtebb, és legkedveltebb (? !) rajzolóprogram az **Art studio**-familia. Nem sok olyan 64-es tulajdonos van akinek nincs meg (vagy nem volt meg) valamelyik része.
Ezek a szerkesztők rövidek, könnyen kezelhetőek és aránylag jól felhasználhatóak. Az előnyben a hátrány:a sok hiányosság, de aki ezen túlteszi magát az egész belefeledkezhet a rajzolgatásba.
És hogy miért kell leírás erről a szerkesztőről? Ki tudja? Talán azért mert eddig még nem jelent meg róla leírás a CoV-ban, és sokan vannak akik nincsenek tisztában a program adta összes lehetőséggel. Tessék:
Az 1 file-os program betöltése és indítása után megcsodálhatjuk a fő-képernyőt. A képernyő felső részében vannak a menüpontok:
-Print - Nyomtatás,
-Colours - Színek,
-Fill - Feltöltés,
-Paint - Festés,
-Text - Szöveg,
-Undo - Törlés,
-File - Load, Save stb,
-Windows - Ablak szerkesztés,
-Magnify - Nagyítás,
-Shapes - Rajzolás,

-Misc. - Vegyes.

A jobb felső sarokban található még 2 nyíl. Ezekkel lehet a szerkesztendő képernyőt fel/le mozgatni. Az X, Y melletti számok a képernyőn lévő kurzor koordinátái. Utolsó látnivaló az irányítás módját kijelző ikon. -Lehet egy egérke. Ekkor az irányítási módok: egér; joy 1-2 port; billentyűzet (control, balranyíl, 1, 2, space).

Lássuk az almenük részletezését:

1. **PRINT**: A képernyőre rajzolt valamit v. grafikát kinyomtathatjuk. Ha van nyomtatónk. Beállíthatjuk a nyomtatott kép nagyságát, sűrűségét, stb.
2. COLOURS: Ez a menüpont előhívható pár helyről. Egyértelmű, hogy a használandó színeket állíthatjuk be. A képernyő felső soraiban vannak a színek(16). Alatta pedig néhány menü:
   - **EXCLUSE= Kizárás.** (**Not defined**-nincs ilyen szándékunk. Különben válasszuk ki a kívánt színt/színeket.)
   - **PRIORITY= Elsőbbség.** (A kurzor a beállított színeket változtatja rajzoláskor minden újabb click-re. Így lehet könnyebben rajzolni, törölni, az alkalmazott színek között válogatni.) Nem kell újra meg újra beállítani a színeket. Hasznos.)
   - **INK = Írószerszám**, tinta színe.
   - **PAPER = Képernyő színe.**
   - **BORDER = Keret, háttér színe.**
   - **UNDO = Utolsó lépés törlése.**
   - **CANCEL = Tovább.**
   - **EXIT = Kilépés.**
3. **FILL**: A képernyőt vagy egy zárt alakzatot feltölthetÜnk különböző mintákkal, színekkel.
   - **SOLID FILL** = Egy színnel (INK) befestődik a képernyő/alakzat a zárt vonalak mentén/kivételével.
   - **PATTERN FILL** = 12 minta közül választva befesthetjük a képernyőt v. alakzatot.
   - **WASH PATTERN** = Minta átrajzolása.
   - **EDIT PATTERN** = Minta szerkesztése.

   Ekkor újabb almenük jelennek meg:
   - **Misc= -Clear**: Minta törlése,
   - **Scroll left/right/up/down**: Balra/jobbra/fel/le eltolja a mintát.
   - **Flip horiz.**: Vízszintesen tükrözi,
   - **Flip vert.**: Függőlegesen tükrözi a mintát.
   - **Swap** = A változtatandó minta kiválasztása.
   - **Copy** = A szerkesztett minta rámásolása valamelyik helyére.
   - **Grid** = Segédvonalak legyenek-e?
   - **Disc** = Minták kimentése, betöltése, stb. lemezre (lásd 7. almenü)
   - **Tape** = u. a. csak kazettára.
   - **Undo** = Utolsó lépés törlése.
   - **Exit, Cancel** = Kilépés.

   Emellett még vannak nyílak, amivel a minta nagyságát állíthatjuk be. Jobb oldalt a kiválasztható 16 szín és a minta felett a használható 4 szín.
4. **PAINT**: Ha valami avantgardot akarunk létrehozni, akkor ezzel a menüponttal (is) lehetséges.
   - **PEN** = 16 féle jellel húzogathatunk vonalakat.
   - **SPRAY CAN** = 8 féle mintával mint egy festékszóró firkálgathatunk.
   - **BRUSH** = 12 féle ecsettel rajzolhatunk.\
   - **EDIT PATTERN** = Ecset szerkesztése. (Lásd a 3. almenü 'Edit Pattern' pontját.)
   - **COLOURS** = Színek. (Lsd. 2. almenü.)
5. **TEXT**: Szövegek írása grafikus képbe.

- **X SCALING** = Karakter szélessége. (1- 3)
- **Y SCALING** = Karakter magassága. (1- 3)
- **SPACING** = Karakterek közti távolság. (1-16) - BOLD TEXT = Vastagított karakterek.
- **ITALIC TEXT** = Jobbra dőlt karakterek.
- **EDIT CHARACTERS** = Karakterek szerkesztése:
  - **Disc/Tape files**: Kar. készlet tárolása lemezre/kazettára. (Lásd 7. almenű.)
  - **Undo**: Utolsó lépés törlése
  - **Cancel, Exit**: Kilépés.
- **Character**: A keretben lévő karakter szerkesztése:
  - **Clear** = Törlés,
  - **Invert** = Inverz karakter,
  - **Flip horiz.** = Vízszintes tükrözés,
  - **Flip vert.** = Függöleges tükrözés,
  - **Rotate 1/4.** = 90 fokkal elforgatás,
  - **Scroll left, right, up, down** = karakter eltolása. - Font: Az összes karakter módosítása. (A menüpontja megegyezik a 'Character'-ével.)
  - **Copy ROM**: Eredeti kar. készlet rámásolása a jelenlegire. A nyilakkal v. a joy-jal a karakterek között válogathatunk.

6. **UNDO**: Az utolsó grafikus lépés törlése, a helyzet visszaállítása.
7. **FILE**: - DISC = Lemezegységről kép (v. grafika) betöltése, kimentése, stb.
   - **CASETTE** = Kazettáról való próbálkozás.

A 'DISC' menü esetében megjelenő menüpontok:

- **Reset**: Directory.\
- **Clean up, Clean**: Törlés.
- **Format**: Lemez leformatálása.
- **Device x**: Aktív lemezegység száma. (8-11)
- **Rename**: File átnevezése.
- **Delete**: File törlése.
- **Save**: File kimentése.
- **Load**: File betöltése.
- **Merge**: Képek összekeverése. (A képernyőn lévőre rátölthetÜnk még egy képet.) Betölteni, letörölni úgy lehet, hogy előbb a file nevét majd a kívánt utasítást bekapcsoljuk. Álláskimentésnél nem lehet használni különleges írásjeleket.

A 'CASETTE' menüpont utasításai:
- **Save, Load, Verify, Merge, Hires.**

8. **WINDOWS**: A grafikát v. részletét egy kereten(ablakon) belül módosíthatjuk.
   - **DEFINE WINDOW** = A keret beállítása.
   - **LAST WINDOW** = Utolsó ablak visszakapcsolása.
   - **WHOLE SCREEN** = Az egész képernyő keretbe kerÜl. (Így akár az egész képernyőt elforgathatjuk, tükrözhetjük stb...)
   - **CLEAR WINDOW** = A keretben lévő grafika törlése.
   - **CUT & PASTE** = Az keret tartalmát átmásolja a kívánt helyre. (Az eredeti megmarad.)
   - **CUT, CLEAR & PASTE** = Az eredetit törli.
   - **RESCALE WINDOW** = A keret tartalmát tetszőlegesen kicsinyíthetjük, nagyíthatjuk.
   - **CLEAR & RESCALE** = Ugyanaz, csak a régi ablaktartalmat törli.
   - **FLIP HORIZONTAL**: A keret tartalmát vízszintesen tükrözi.
   - **FLIP VERTICAL**: Függőlegesen tükrözi.
   - **ROTATE 1/4, 1/2, 3/4**: Elforgatja az ablak tartalmát 90, 180, 270 fokkal.
   - **DISC FILES**: Ablak tartalmának tárolása, betöltése. (Lásd 7. almenü.)
   - **COLOURS**: Lásd 2. almenü.
9. **MAGNIFY**: A grafikus képet nagyíthatjuk, aprólékosan rajzolgathatunk.

- **MAG. x2** = Kétszeres nagyítás.
- **MAG. x4** = Négyszeres nagyítás.
- **MAG. x8** = Nyolcszoros nagyítás.
- **GRID** = Segédvonalak legyenek-e?

A megfelelő nagyítás kiválasztása után egy nagyítóval választhatjuk ki a nagyítani kívánt területet. Ekkor megjelenik a felnagyított kép. Ezt a képet a négy nyíllal mozgathatjuk. A kép felett van néhány menüpont:

- **x2, x4, x8**: Nagyítás módosítása.
- **Grid**: Segédvonalak ki/be kapcsolása.
- **Exit**: Kilépés.
- **Clear**: Grafikus pontok törlése.
- **Plot**: A tinra(kurzor) színének beállítása.
- **Cycle**: Többszínű kurzorral való rajzolás, törlés.
- **View**: Az egész grafikus kép megcsodálása. (Egészen addig amíg nyomjuk a joy tűzgombját.)

10. **SHAPES**: Ezzel a menüponttal a szokásos alakzatokat rajzolhatjuk.
    - **POINTS** = Egy-egy pont elhelyezése a képernyőn.
    - **LINES** = Vonalak rajzolása. (A kezdőpont után meg kell adni a végpontot, s már kész is.)
    - **CONT. LINES** = Összefüggő vonalak rajzolása. (Egy kezdőpont + végtelen végpont.)
    - **RECTANGLES** = Négyszög rajzolása. (Két pont kijelzésével.)
    - **TRIANGLES** = Háromszög rajzolása. (Három pont megadásával.)
    - **CIRCLES 1.** = Kör rajzolása. (Az első pont a középpont, a másodikkal a nagyságát állíthatjuk.)
    - **CIRCLES 2.** = Először a kör oldalát, majd a középpontját kell megadni.
    - **RAYS** = Egy megadott pontból végtelen egyenest húzhatunk.
    - **ELASTIC** = Segédvonalak bekapcsolása.
11. **MISCELLANEOUS**:
    - **VIEW PICTURE** = A kép megtekintése.
    - **CLEAR WINDOW** = A kép megtekintése utáni utasítás.
    - **CHANGE COLOUR** = Szín cserélés, változtatás.
    - **MOUSE SPEED** = A kurzor mozgásának sebessége. (1-5)
    - **DISC/TAPE SETUPS** = A beállított értékek, formátumok kimentése lemezre/kazettára.
    - **COLOUR/X-HAIR/PATTERN CURSOR** = A kurzor jellemzőit állítgathatjuk.
    - **VERSION NUMBER** = A program készítőinek neve, a verziószám, blablabla...

Tömören talán ennyi a leírás. Sok szerkesztő többet tud nyújtani, viszont bonyolultságuk, ismeretlenségÜk miatt nem annyira elterjedtek. Egyébként az Action MK VII-es cartridge ilyen formátumba (is) le tudja menteni a képeket, amiket aztán nyugodt szívvel átrajzolgathatunk, belophatjuk első demonkba stb... Sok szerencsét kívánunk az ügyeskezű festéknek a 16 szín ellenére is.

BHP vírus

Bizonyára sok C=64 tulajdonos hallott vírusokról. Sokan azt gondolják hogy C=64-re nincs ilyen. Pedig ez egészen máshogy van. A (megboldogult) **GAMESHIFT** oldalain már olvashattunk egy vírusról, az **SSS**-ről. Most egy még veszedelmesebb vírusról beszélnénk, ami szintén C=64-es vírus. Ez a pedig a **BHP**. A vírust a ***Bayerische Hackerpost*** csoport programozói készítették, mivel nem hitte el nekik senki, hogy C=64-re is léteznek vírusok. Sajnos ez a vírus kis hazánkba is eljutott. Magyarországon még megtalálható a vírus 'nyers változata' is. Ez még nem fertőzött program, de ha lefuttatjuk és elindítjuk, akkor megfertőzi az utánna kimentett vagy betöltött (!) programokat. Tehát nagyon "jól" megtervezték a programozók, mivel nemcsak mentéskor, hanem töltéskor is szaporodik a vírus. Nézzük, hogyan is működik ez a fertőző program. Elindításakor a gép a következő hibaüzenettel indul el: *?FATAL ERROR IN 1986*. Ha most kérünk egy listát, akkor a következő BASIC sor jelenik meg: *10 PRINT"?FATAL ERROR IN 1986"*. Tehát csak egy vicces programnak gondolnánk, de ez nem így van. Ha most egy programot betöltünk vagy kimentünk, akkor azt megfertőzi. Mikor egy

fertőzött programot kilistázunk, akkor a lista a következő lesz: *10 SYS PEEK(43)+PEEK(44)*256+48:VIRUS*.
Tehát a vírus hírt ad magáról, viszont a fertőzött program még fut. De a BHP vírus máshogyan is hírt ad magáról. Bizonyos időközönként (véletlen) töltéskoregy jópofa, vicces üzenet jelenik meg, és kiírja, hogy a vírus hány utódot hozott. Hogyha az utódok egy bizonyos szám fölé esnek, akkor tönkreteszik a lemezt. Sokan kérdezik, hogy hogyan lehetne védekezni a vírus ellen: Az egyik lehetséges védekezési mód az hogy leragasztjuk a lemezeinket. De ha már elkaptuk a fertőzést, akkor már csak a vírusölő segíthet. Tehát lássuk a vírusölő leírását:

1. A vírus keresése a lemezről. Itt a program végignézi a lemezt, és megmondja, hogy melyik program fertőzött.
2. Az eddig talált fertőzött programok címének kiíratása.
3. Vírusölés. Megöli a vírust. Ha nincs vírus a lemezen, akkor azt is jelzi a program.
4. DIRECTORY
5. Kilépés a programból.

Mindenkinek kellemes vírus gyilkolást kívánunk és reméljük, hogy nem sok vírust kaptok el.

EGA V3.2

Ez természetesen nem a PC egyik már rég elavult grafikus kártyájának a továbbfejlesztett verziója **(Na barátom, azért örülnél te, ha a C64-ed helyből kivágná a 640*350-es felbontást... - CoVboy)**, hanem egy C64-est segítő rajzoló-nyomtató program. Funkcióiban talán a ***PRINTFOX***-hoz lehetne hasonlítani, s a kimentett képei kompatibilisek is vele. A főprogram betöltése után célszerű betölteni a karakterkészletet is. Ez úgy történik, hogy leütjük a '**SHIFT**' + '**L**' billentyűket. Ezután a '**CRSR**' gombokkal sétálhatunk fel/le a directoryban, és a '**RETURN**'-nel választhatunk. Nekünk most az 'egabetűkészletm' nevű file-ra van szükségünk, töltsük be hát azt! A használati parancsokat két grafikus képernyő tartalmazza. Ezeket egymás után a '**C=**' + '**L**' billentyűkombinációval tölthetjük be. A program egy 4 képernyőnyi területet használ, ami egy A/4-es lapnak felel meg. A lapon a JOY-jal, vagy a **MOUSE**-zal scrollozhatunk. A program nyomtató rutinja EPSON, illetve ezzel kompatibilis nyomtatókat tud használni. A nyomtatás a '**C=**' + '**P**'-vel lehetséges, de még el kell döntenünk aztis, hogy az egész A/4-es lapot kinyomtatjuk (**G** billentyű), vagy csak az éppen aktuális, látható képernyőt (**E** billentyű). Mivel az elmentett képeket elfogadja a **PRINTFOX** és a **HI-EDDI** is, nem csak az **EPSON** tulajdonosok örvendezhetnek eme programnak, hiszen azokból jóval több féle nyomtatót használhatunk.

A BILLENTYŰVEZÉRLŐK:
'**SPACE**' ZOM = nagyítás
'**L**' LIN = egyenes vonal
'**W**' WIR = folyamatos vonal
'**R**' RAY = pontból sugarak
'**E**' ELL = kör, elipszis
'**C**' CUR = elipszis ív
'**D**' DSC = feltöltött kör
'**R/S**' = szabadkézi rajz
'**Q**' QAD = négyzet
'**B**' BLK = feltöltött négyzet
'**P**' PFL = mintával feltöltés
'**F**' FIL = színnel feltöltés
'**.**' HSP = segédmemória
'*****' SPR = spray-szórás
'**M**' MOV = mozgatás
'**Z**' TXT = szöveg bevitele
'**SHIFT**' + '**Z**' DCH = karakter definició
'**SHIFT**' + '**K**' KIL = charmem törlése
'**SHIFT**' + '**E**' ECH = karakter törlése
'**SHIFT**' + '**C**' CHA = karakterek caréje
'**SHIFT**' + '**U**' UCH = karakter ecsetként
'**SHIFT**' + '**L**' ZLO = charset betöltése
'**SHIFT**' + '**S**' ZSV = charset kimentése
'**SHIFT**' + '**P**' DPT = minta definiálása
'**SHIFT**' + '**M**' MEM = szabad memória
'**C=**' + '**S**' GSV = grafika kimentése
'**C=**' + '**L**' GLO = grafika betöltése
'**C=**' + '**C**' CMD = lemezműveletek

MELLÉKPARANCSOK:

'**CTRL**' + '**9**' = negatív bekapcs.
'**CTRL**' + '**0**' = negatív kikapcs.
'**CTRL**' + '**K**' = döntés
'**C=**' + '**CLR**' = képernyőtörlés
'**I**' = negatív képernyő
'**S**' + '**X**' = képernyőnyújtás X
'**S**' + '**Y**' = képernyőnyújtás Y
'**T**' + '**X**' = képernyőtükrözés X
'**T**' + '**Y**' = képernyőtükrözés Y
'**SHIFT**' + '**T**' = forgatás 45-fokban
'**+**' és '**-**' = kurzor sebessége
'**F1**' = célkereszt színe
'**F3**' = rajz színe
'**F5**' = keret színe
'**F7**' = háttér színe
'**SHIFT**' + '**1-9**' = kurzorpozíció megjegyzése
'**1-9**' = a kurzor a megjegyzett pozícióba ugrik.

Hangdigitalizálás

Akik vettek hangdigitalizálót és nem tudják használni, azoknak szól e leírás. A hangdigitalizáló vezérlőprogramja a ***SPEECH BASIC*** nevű program. A digitalizálóval és a programmal akár egy kis hangstúdiót tudunk otthon létrehozni. A C=64 beszélni tud így, de lehetőség van arra is ügyes kezű programozóknak, hogy készítsenek egy olyan csatlakozót, amivel össze lehet kötni a gépet és egy magnót. De most inkább térjünk rá a főprogram, a ***SPEECH BASIC*** ismertetésére. A ***Speech basic*** egy olyan bővítőprogram amely alkalmassá teszi a C=64-et beszéd, zene vagy más analóg jel digitalizására. A program ciklikusan lekérdezi az A/D 2 bitjének és négyes csoportokban byte-okba szervezve eltárolja az értékeket a memóriában. Ott egy monitor szerű programmal változtathatunk rajta, szerkeszthetjük majd visszajátszhatjuk. Lehetőség van effektek alkalmazására és a lejátszási sebesség szabályozására. A digitalizálás eredményeként kapott adathalmazt lemezre menthetjük és onnan visszatölthetjük. A program tág lehetőséget biztosít a kisérletezésre.

- **Beállítás, behalgatási mód**: A digitalizált érték közvetlenül a SID-be kerül, nem tárolódik. Így kereshetjük meg a magnó használata esetén a kívánt részt, próbálhatjuk ki az áramkört, és beállíthatjuk a trimmer potmétert. Működés közben a 2 biten érkező 4 értéknek megfeleltetett színekkel csíkozza a program a képernyőt. Ezeket a színeket a *COLDEF szín 1,2,3* utasítással rendelhetjük az értékekhez (ajánlott érték 0,11, 12,15). Ha most a *HEAR:SPEED1* parancsokkal belépünk a behallgatási üzemmódba, 'láthatjuk' a hangokat. A trimmerrel úgykell a komparálási színeket beállítani, hogy a 4 szín egyenletes eloszlású legyen. A kilépés a **SPACE** billentyű megnyomásával történik.

- **Felvétel**: Három új utasítást kell megismerni: A *HINEM$ cím* a BASIC RAM végét állítja be (alapértéke $A000). Ha a max. felvétel-hosszt szeretnénk beállítani, akkor a *HINEM$2000* parancsot adjuk ki. A memória felosztása a **MEM** parancsal kérhető. A **RECORD** parancs jelenti a felvételt. Paraméter nélkül a digitalizálás a teljes memóriába történik: *RECORD SPEED X*. Megadható azonban egy terület is: *RECORD FROM $ kezdőcím TO $ végcím*. *SPEED X X* a mintavétel sebessége. A kezdő és végcímnek a *HINEM*-nél nagyobbnak kell lennie.

- **Lejátszás**: A **PLAY** parancs a tárolt adatok lejátszására szolgál. Szintaxisa megegyezik a **RECORD**-dal, azaz itt is lehet a lejátszandó területet és a sebességet szabályozni. A **RESTORE** gomb megnyomására azt a memóriacímet adja meg, ahol éppen a lejátszás tartott. Ezeket a címeket használhatjuk az ún. blokkok kijelölésére a *BLOCK X FROM kezdőcím TO végcím, megjegyzés* - felépítésű parancsban, ahol *X=1-31* és a megjegyzés 8 karakter hosszú lehet. Az utolsó két blokk különleges célra van lefoglalva. A 30-as funkció billentyűkhöz rendelt parancsokat tartalmazza (ld. később), míg a 31 a blokkhoz rendelt memória területek összekapcsolását mutatja a blokk

számokkal. Míg a blokkműveletekre rátérnénk, két megjegyzést tennék. Az első, hogy lehetőség van a digitalizált érték és a hangerő egymáshoz rendelésére. Erre a *VOLDEF hangerő 1,2,3,4* parancs szolgál. A szokásos értékek: *0,5,10,15*, azaz egyenletes hozzárendelés. A másik közbevetésünk a sebességre vonatkozik. Felvételnél ez 1-40-ig lejátszásnál 0-40-ig lehet. Ebben az esetben fordított a hozzárendelés.

- **Blokkműveletek**: A blokktáblát törölhetjük a *FOR X=1TO29:BLOCK X"":NEXT X* utasítássorral. Ha van definiált blokkunk, esetleg több is, a blokktáblát a *MAP X Y* utasítással nézhetjük meg, ahol az X-től Y számú blokkig lesz kiíratva. A **BLOCK** utasítás megfelel a *MAP 0-31*-nek, azaz a teljes táblát listázza. A blokkok minden olyan helyen használhatóak, ahol *FROM ...TO* ...utasítást alkalmaznánk **(Mi van? Ez egy kicsit?!? értelmetlen - SCORPIO)**.

- **Effektek**: Egy blokk ismétlésére használhatjuk a RAP parancsot.

- **File-műveletek**: Az adott lemezre mentés a **BSAVE**, viszszatöltés a **BLOAD** utasítással történik, a következő formátumban: *BSAVE* vagy *BLOAD"név",8,FROM kc. TO vc.* Természetesen a terület kijelölése itt is történhet blokk hozzárendeléssel.

- **Egyéb lemez műveletek**: *DIR - DIRECTORY DISK* parancs string utasítással pedig egy DOS parancs adható ki a floppynak. A file-ok a **CLOSE** utasításon kívül a **RUN/STOP RESTORE** billentyűk együttes lenyomásával is lezárhatók.

Egyéb parancsok:

HELP - utasítások képernyőre listázása.
HELP* - ugyanez BASIC szavakkal.
EXEC - mögötte egy stringben több utasítást adhatunk meg összefűzve.
KEY - funkcióbillentyűk programozása
PAUSE A - A/60 másodpercig váltakozik
SCREEN X - képernyő ki-be kapcsolása. X=0 képernyő ki, X<>0 képernyő be
RESET - a program alaphelyzetbe hozató
MON - beépített monitor

- **Példaprogramok**:

1. **Visszhang**: *PLAY BLOCK X SPEED Y FOR I=5 TO 0 STEP .5 VOLDEF 0,1,2*I,3*I PLAY BLOCK X SPEED Y NEXT I*
2. **Az EXEC használata**: PLAY BLOCK 1 SPEED 1 PLAY BLOCK 2 PLAY BLOCK 2 PLAY BLOCK 3 helyett: EXEC"S1P1P2P3" 3. Terület kijelölések: ...FROM $A000 ...TO $D000 ...FROM $A000 TO $D000 ...BLOCK 1

Kellemes használatot a digitalizálóhoz!

I+M DEMO CREATOR

Ismét egy DEMO szerkesztő, de ez nem akármilyen. Ez a demó creator nagyon könnyen kezelhető, emellett nagyon egyszerű s nagyon szép demókat lehet vele készíteni. Vágjunk is bele a használatába:

1. Ebben a menüben az tudjuk beállítani, hogy milyen magasságban scrollozzon a szöveg. Ezt a joystick segítségével állíthatjuk be.
2. Itt tudjuk a scrollozó szöveget beírni. Ha azt akarjuk, hogy a szöveg egymás után folyamatosan ismétlődjön, akkor a szöveg után a '@' billentyűt nyomjuk meg. Ha a szöveget beírtuk, nyomjuk meg kétszer az **F1**-et. Az első megnyomásra a kurzor a képernyő bal felső sarkába ugrik, a másodikra pedig visszalép a főmenűbe. FONTOS !!! Ha kiléptünk ebből a menüből, akkor már a szövegen nem tudunk változtatni, mert ha újból visszalépünk ide, már a képernyő üres lesz.
3. Itt különböztetjük meg az ***I+M demo creator***-t a többi demószerkesztőtől, mivel kevés ilyen szerkesztő van, amiben ez a lehetőség megtalálható. Itt a demóinkba az **ARTIS-64** nevű rajzolóprogrammal rajzolt grafikákat tudjuk bevinni, de szinte minden formátumot elfogad (pl. **KOALA PAINT**, **ART STUDIO** stb.). Ha rendelkezünk egy *ACTION REPLAY* cartridge-zsel, akkor ide

bármely programból 'kilophatunk' képeket, és fantasztikus demókat készíthetünk.
4. Zene beállítás. A demónkba három féle zene közül választhatunk.
5. Itt a demónk színeit, és a betűméreteket tudjuk beállítani.
6. Diszkkezelés. Ebben a menüben új karakterkészletet tölthetünk be, directoryt kérhetünk a lemezről, és kimenthetjük a demót. Még egy különlegesség: A demó ezután szerkesztő nélkül betölthető és futtatható.
7. Speciális FX menü.

Mindezeket összegezve nagyon jó demószerkesztő ez a program és bátran ajánljuk mindenkinek! (Azért a **DEMO DEMON**-nál kimagaslóan jobb, mivel ott cserélhető a zene is (saját készítésűre, vagy lopottra), több speciális lehetőség, szebb összhatás stb.

TELETEXT (C64)

Teletexet mindenki láthatott már, és bizonyára sokan gondolkodtak azon, hogy hogyan is lehetne ilyet késziteni. Nos nekik szól ez a kis program. A program könnyen kezelhető, menüvezérléses, és eme kis leírás nélkül is lehetne használni, de aki nem nagyon járatos a számítástechnika világában, az olvassa el nyugodtan.

Központi menü I. Képszerkesztő:

1. **Szerkesztés**: Itt az egyes oldalakat tudjuk megrajzolni. Lehetőség van különböző betűméretekre, amit az **F1**-gyel választhatunk ki. Az alapszínt az **F3**-mal változtathatjuk. A mód váltása az **F5**-tel lehetséges. A 10-es módban a normál betűket és karaktereket, a 11-es módban pedig új karaktereket használhatunk. Ha saját betűkészletet akarunk használni, akkor ki kell választani, hogy melyik helyre töltsük. A gép betöltéskor a következő karakterekkel tölti fel a 11-es módot:
1 Á + vessző
2 é - két pont lenn
3 Í @ két vessző lenn
4 Ó * fa
5 ö hatvány alma
6 ő : umlaut
7 Ú ; C
8 Ü , gondolatjel lenn
9 ű . gondolatjel fenn
0 C=
Lehetőség van egy szöveg villogtatására is. A villogás bekapcsolása: **F7**. A villogás kikapcsolása: **F7** újra. Kilépés a szerkesztőből: **RUN/STOP**.
FONTOS!!! Minden képet amit megrajzoltunk, ki kell menteni, mert csak így tudjuk később a műsort megszerkeszteni!

2. **Bemutatás**: Bemutatja a megrajzolt képet.
3. **Diszkkezelés**:
   1. Kép olvasása
   2. Kép mentése
   3. DIRECTORY
   4. Diszk-parancsok
   5. Diszk-státusz
   6. Kilépés
4. **Nyomtatás**: Itt tudunk egy képet kinyomtatni:
   1. MPS-801.
   2. FX-80.
   3. Kilépés

II. Műsorszerkesztő: Itt tudunk a kimentett képekből kész műsort szerkeszteni.
1. Szerkesztés
2. Diszk-kezelés
3. Listázás
4. Vissza a menübe

A listázásnál tulajdonképen egy étlapotkapunk arról hogy mi is lesz a műsorban. Listázás:
1. Képernyőre
2. Nyomtatóra
3. Vissza

III. Műsorsugárzó
1. Fejléc beállítása
2. Paraméterek beállít.
3. Műsor sugárzása
4. DIRECTORY
5. Diszk-státusz
6. Vissza a közp. men.

Fejléc beállítása:
1. Színek
2. Felirat
3. Dátum
4. Idő
5. Kilépés

Paraméterek beállítása:
1. Villogás időállandója
2. Lapváltás időállandó.
3. Ismétlések száma
4. Kilépés

Műsor sugárzása: A gép egy kérdést tesz fel: A perifériák rendben vannak? Ilyenkor be kell tenni a floppy-ba azt a lemezt, amire a képeket mentettük, és meg kell nyomnunk az I billentyűt.

IV. Karakterkészlet beállítása:
1. Töltés
2. DIRECTORY
3. Vissza a közp. menübe

Ha saját karaktereket szeretnénk használni, akkor azt ebben a menüben lehet betölteni. Betöltés után meg kell határozni, hogy melyik karakterkészlet helyére kerüljön, tehát a képszerkesztőben a 10-es, vagy a 11-es módban használjuk.

V. Kilépés:
1. Kilépés
2. Vissza a közp. menübe

Reméljük ennyi ízelítő után a program elnyerte tetszéseteket.

AMIGA FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK



DEMO MANIAC

Igaz, hogy a **Settlers Editort** ígértük be, de ez jött össze helyette, meg aztán úgyis van a könyvben Settlers leírás.

Sok introkészítő, feliratozó és multimédia program létezik Amigára, de csak elenyésző kisebbségük elég ahhoz, hogy azt kapjuk végeredményül, amit akarunk. A legtöbb esetben a program nagy mértékben korlátozza az elképzeléseinket. A DEMOMANIAC lehetővé teszi a számunkra, hogy impresszív demókat készítsünk anélkül, hogy lenne mellette valamilyen programozói tudásunk. Kezdjük is el mindjárt az alapoknál.

A **DEMOMANIAC** felépítése az **EFFECT MODUL**-okban rejlik. Ezek közül mindegyik egy effect-tel rendelkezik, amely számos paraméterrel változtatható. Léteznek egyszerű effect-ek (pl. egy kép kirakása a képernyőre) és komplexek (pl. olyanok, amelyek lehetővé teszik, hogy a demót élvező egyén keresztülrepüljön egy vektorvilágon). Ezek az effectmodulok pedig úgynevezett PATTERN-ekhez kapcsolódnak. Egy PATTERN-en belül akár hat effect is működhet egyidejűleg. Példának okáért maradjunk a vektorvilágnál. Ha egy PATTERN-ben azt az effect-et használjuk, hogy egy kép fokozatosan kivilágosodik, (FADE) kombinálva a repüléssel a vektorvilágon keresztül (VEKTORSCAPE), akkor nyilván egy olyan vektorvilágot kapunk, amely lassan kivilágosodik. Ezzel egyidejűleg, amíg a szemlélő a vektorok fölött repdes, megjeleníthetünk szöveget is, amelyet variálhatunk. Hogy létrehozzunk egy teljes demót, meg kell terveznünk a különálló képeket (PATTERNS), utána pedig ki kell válogatnunk, és megfelelően meg kell jelenítenünk egy SCRIPT-ben.

Egy "prezentáció" készítésének három szintje van: a legalacsonyabb szinten vannak az EFFECT MODUL-ok, utána következnek a PATTERN-ek, majd a legfelső szinten a SCRIPT-ek. Hogy egy kis képet kapjatok arról, hogy a DEMOMANIAC mire is képes, és az előbb miket is zagyváltam össze, következzék egy próba, egy egyszerű példa formájában.
Először is lépjünk be a konstrukciós editorba úgy, hogy kiválasztjuk a pull-down menüben a CONTRUCTIONS-t. Ebben az editorban tervezzük meg az összes PATTERN-t. Na most négy kék ablakot fogunk látni. A felső tartalmaz minden információt az éppen szerkesztésben lévő patternről, az alsó három pedig a lehetséges effektmodulokat mutatja meg betű, és típusrendben.
Az egér segítségével válasszuk ki a LAYER 0-át a felső ablakban. Ja, hogy mi az a LAYER? Nos, minden PATTERN 6 LAYER-t (réteget) tartalmaz, és ezen LAYER-ek mindegyike feltölthető egy EFFECT MODUL-lal. Ahhoz, hogy egy layerbe effektet rakjunk, ki kell egyet választanunk a bal alsó ablakban (MAIN EFFECTS). Ehhez a példához válasszuk ki a "Stars"-t. Ha nem látjuk a listában, akkor variáljunk a slider-rel. Rövid idő után a "Stars" szó a LAYER-be helyeződik, és további információ jelenik meg alatta a felső ablakban. A "stars" effect-modul most már a LAYER 0-ba van helyezve. A LAYER 0, és a LAYER 1 közötti új sorok a "stars" által felkínált paramétereket tartalmazzák. Válasszunk ki egyet közölük (a csillagok maximális számát). Egy új ablak jelenik meg, amelyben beállíthatjuk a paramétereket. Ez alaphelyzetben 400, de ha használjuk a slider-t, akkor 2000 is lehet a csillagok száma, vagy akár egyetlen egy darab. Az értékeket be is pötyögtethetjük. Ha kiszórakoztuk magunkat, hozzuk standard állapotba az értéket (RESET), majd OK. Kapcsoljuk be a TEST PATTERN-t, és rövid idő múlva az űrben találjuk magunkat. Bal egérre visszatérhetünk az editorba. Változtassuk meg a paramétereket és az effect-eket, majd figyeljük meg a változtatásain eredményét. Lássuk csak a "stars" paramétereinek magyarázatát.

EFFECT delay: Késleltetés. A későbbiekben lesz szó róla.
START starnumber: Kezdeti csillagszám.
Starnumber incr.: Milyen gyorsan nőjön a csillagok száma. (0: egyáltalán ne nőjön; 1: lassan nőjön; 100: nagyon gyorsan nőjön).
Maximum number: A képernyőn leledző csillagok maximális száma.

Most scrollozzuk le a patternlistát (felső ablak) a slidert használva addig, amíg a következő layert (LAYER 1) nem látjuk. Clickeljünk rá. Mondjuk most azt szeretnénk, ha a LAYER 1 a "DotText" effect-et tartalmazná, így kiválasztjuk a MAIN EFFECTS-ben a DotText-et. Ez az effekt némileg több paramétert kínál, amelyeket e részben nem fejtek ki teljesen. Ha most megnyomjuk a TEST PATTERN-t, akkor hibaüzenetet kapunk, amely közli velünk, hogy egy szöveget kell betölteni a DotText-hez. A paramétereket szemlélve észrevehetitek, hogy az ACTUAL TEXTPAGE üres: a paraméter egy adatfile-ra vár. Ezt nem a pattern editorból tölti, hanem a MEMORY EDITOR-ból. Az alsó gadgeteknél találunk egy MEMORY feliratot. Válasszuk ki, és egy új képernyőn találjuk magunkat. Itt a BLOCK 0-át választhatjuk, mivel most csak ez az egyetlen blokk van a képernyőn. Click a LOAD FILE-ra, majd válasszunk ki egy. TXT-re végződő file-t, és töltsük be. Most ez a text file a memóriában van, és akármikor hozzáférhetünk. Ezután folytathatjuk a munkát a patternben (clickeljünk a CONSTRUCTION-ra). Visszatérve az editorba, aktivizáljátok az "Actual Page" paramétert, aminek hatására megjelenik egy lista az összes text file-ról, ami a memóriában van. Válasszunk ki egyet. (Most még úgysem olyan hosszú a lista.) Most próbáljuk ki a következőket. Két példa lesz egymás mellett.

X-Angle increment gl: 44 -> 000
Y-Angle increment gl: 77 -> 000
X-Angle increment rel: 0 -> 3
Y-Angle increment rel: 0 -> 0

Start X-Angle: 000 -> 130
Start Y-Angle: 000 -> 090
Speed: 2 -> 1
Number of letters: 25 -> 25

Ezek után már csak egy kis zene kell, és repülünk a boldogságtól, hogy mit alkottunk teljesen egyedül. Amigán a kezdetek kezdetén csak a ProTracker volt, amivel marha jó zenéket lehetett készíteni, többek között demókhoz is. Manapság is nagyon sok ProTrackerrel készült zene létezik. A DEMOMANIAC egy egész sor lejátszó kollekcióval rendelkezik, hogy bármilyen zenemodult le tudjon játszani. Egy dal, illetve modul lejátszása előtt mindig válasszuk ki a megfelelő lejátszót. (Ha rossz lejátszót használunk rossz modulhoz, akkor valószínűleg meditálni fog a gurunk). Kattintsunk a PLAYER-re (jobbra fent), majd click a TRACKER PACKER-re. Minden modul, ami a DEMOMANIAC-ben van, ezzel van tömörítve. Ha megvagyunk a lejátszóval, válasszunk egy modult. Nyomjunk a SONG-ra. Teszteljük le, mit kreáltunk és észrevehetjük, hogy most már zenénk is van. Most próbáljunk ki még egy dolgot: válasszuk ki a DESIGN-t a patternek közül, majd a NEW SCREEN-t.

A CONSTRUCTION EDITOR

Először ezzel az editorral kezdem, mivel ez irányítja az effectmodulokat. Bármikor be tudunk lépni az editorba, ha a képernyő alsó részén levő CONSTRUCTION gombra click-elünk, vagy megnyomjuk az 'F6' billentyűt.

A PATTERN LISTA

Ebben az editorban vannak a patternek kialakítva és tesztelve. Minden pattern ezen a listán keresztül kezelhető.
NAME: Pattern neve.
DESIGN: Az ebben a patternben használt képernyőterv neve.
TIME: A pattern hossza.
RELATIONS: A layer-ek közötti kapcsolat.
LAYER 0: (paraméter) A LAYER 0-ban lévő effect modul neve.
LAYER 1: Ua., mint feljebb.

A pattern névnek nincs különösebb jelentősége, csak arra szolgál, hogy segítse adminisztrálni a patterneket, és a script-ek összeállítását.
A képernyő setup-olásáról szóló info-kat a DESIGN EDITOR-nál kapunk.
Az idő másodpercben és frame-ekben van megadva, mint minden a DEMOMANIAC-ban. Egy frame az az idő, amennyire az elektronsugárnak szüksége van a monitoron levő kép felépítéséhez. Ebből következik, hogy egy frame a legrövidebb idő, ami a DEMOMANIAC-nek jelent valamit. Egy frame 0.02 sec hosszú (1/50 sec), ezért csak 0 és 49 közötti értékeket adhatunk meg. Az editorban az idő "SSSS/FF" formában van. Az "S" a másodperceket jelenti (max. értéke 9999), az "F" a frame-eket (max. 49). Egy perc ezek szerint 0060/00-val egyenlő, egy perc és fél másodperc pedig 0060/25-tel.
Egy pattern hosszát végteleníthetjük is (INFINITE). Ha beállítottunk egy számot, és pusztán kíváncsiságból belépünk az INFINITE módba, az értékünk nem veszik el, hanem elraktározódik a memóriában. Ha visszakapcsolunk, akkor visszaáll.
A következő opció a RELATIONS, ami a memóriában lévő 6 layer, és az "igazi" layerek közötti kapcsolatotot közli velünk. Minden effect egy átlátszó képen fut. A nem használt részek alatt látható

az effect. A layer kapcsolatokat arra használjuk, hogy ezeknek az átlátszó képeknek a sorrendjét megváltoztassuk az effect modulok mozgatása nélkül.
A szokásos layer számsor 012345 azt jelenti, hogy a 0 van alul, és az 5-ös layer a felső átlátszó kép. Ha megváltoztatjuk a sorrendet (543210), akkor a helyzet pont fordított anélkül, hogy maguknak az effektmoduloknak megcserélnénk a helyzetét. Természetesen lehetségesek különböző kombinációk (például 425301). A layer sequence-ben nem csupán csak a sorrendet változtathatjuk meg, hanem beállíthatjuk a layer átlátszóságát is. Ez egy egyszerű kapcsoló, a teli és az átlátszó layerek között. Ha ez az érték pl. 1, -3, akkor ez azt jelenti, hogy az 1-es és 3-as layer átlátszó. Az előhívott requester-ből már könnyen tudunk válsztani, ha a sorrend és az átlátszóság alapelveit elsajátítottuk. Gondolom nem volt nehéz. A felső sor (a layer-sequence kapcsolói), hat kis gadgetből áll, melyek egyesével nőnek, ha rájuk clickelünk. Igy bármilyen sorrendet összeállíthatunk. Az alsó részek, az átlátszóság kapcsolói, úgy működnek, mint a villanykapcsolók. Ezekkel állíthatjuk be a layerek átlátszóságát.
A pattern listán most már ismerünk mindent, eltekintve a LAYER belépésektől. A patternhez a legfontosabb információt a layerek tartalmazzák: ezek az EFFECT MODUL-ok. Minden layer egy effektet tartalmazhat. Clickeljünk rá azon sorok egyikére, amely a "LAYER X: " szót tartalmazzák, ekkor aktivizáljuk azt a layert. E módon közöljük a DEMOMANIAC-kel, hogy a következő effektet melyik layerbe kínvánjuk betölteni (vagy éppen honnan szeretnénk törölni). Ha kiválasztunk egy olyan sort, ami egy effekt paraméterét tartalmazza, akkor ezeket a paramátereket változtathatjuk meg.

A PARAMÉTEREK FAJTÁI

Az átlagos fajta a VALUE, azaz értékparaméter, ami egy tizedes számot tartalmaz. Ha ezek közül kiválasztunk egyet, akkor egy új ablakot kapunk, ahol beállíthatjuk az értékeket. A RESET-tel a standard értéket kapjuk vissza. Az értékparamétereken kívül vannak még a VARIABLE, azaz változó, változtatható paraméterek. Ez ugyanúgy, mint a programozói nyelvekben, változót visz be konstans értékek helyett. Ezáltal meg tudunk változtatni egy effektet mialatt fut, úgy, hogy közben a paraméterek is változnak. Példa: megváltoztatjuk egy vektortárgy pozícióját (x/y: 160/127) helyett. Ha egy másik effect megváltoztatja a változók értékét, automatikusan a vektortárgy pozíciója is változik. Ha az aktuális egérpozíciót jelentő változók értékeit adjuk meg, akkor a vektortárgyat mozgathatjuk az egérrel. Egy VALUE paraméter csak akkor engedi az alapbeállítástól eltérni az értékeket, ha az ablak alján átállítod a következőket:
VARIABLE: Click után a string gadget és egy CHOOSE feliratú gomb jelenik meg a slider helyett. Kiválaszthatjuk milyen változó tartozzon az effekthez. Ha használtunk már változókat, akkor a CHOOSE gombbal előhívhatjuk őket, ha meg úgy döntünk, hogy jobb egy állandó érték, akkor visszatérhetünk a VALUE requester-hez a NUMBER feliratú gombbal.

Eddig olyan paramétereket írtam le, amelyek elfogadnak állandó és változó értékeket is. A következőkben olyan paraméterekről lesz szó, melyekhez csak változó használható. Ezeket a paramétereket **OUTPUT** paramétereknek hívjuk. Néhány effekt modul semmi olyat nem csinál, amit észrevehetnénk a képernyőn (DUMMY EFFECTS), mert csak az a funkciójuk, hogy a változókat megváltoztassák, és ezzel kölcsönhatást eredményezzenek. Mivel bizonyos effektek több adatot kívánnak, mint pusztán számokat, további paramétertípusok léteznek.
Ha a **PICTURE**-re clickelünk, látni fogunk egy listát, amelyben az összes kép szerepel, ami a memóriában van. Ezeket már a memória editoron keresztül kellett betölteni, ezért lett ez a fajta paraméter MEMORY névvel ellátva. Sok van, ami animációhoz, fontokhoz, samples-ekhez, textekhez szükséges. A főparamétereken kívül, (VALUE, VARIABLE, MEMORY) sok más olyan van,

amelyek pl. a layerek és effektek közti kapcsolatot szabják meg. A többi kapcsolóként működik két pozíció között. (on/off, top/bottom, stb).
Ha a szerkesztő editorban információt kérünk, minden egyes effektről és paraméterről pontos leírást kapunk, de előtte ki kell választanunk a megfelelő layert. Mikor először használunk egy effectet, előtte a legjobb, ha elolvassuk az info file-t, hogy megkapjuk az effect tulajdonságainak komplett leírását.

AZ EFFEKTEK LISTÁJA

Minden lehetséges effekt a képernyő alsó részében levő három ablakban van felsorolva. A három ablakra való osztás csak az elrendezési célokra van, a DEMOMANIAC számára nem bír semmiféle jelentéssel. Az effektek tipus szerint vannak szortírozva. A bal oldali ablak a fő effect-eket tartalmazza, a középső az átmenetit (elsötétülés, stb.), a jobb oldali a különleges effekteket. Ha ezek közül az effektek közül bármelyiket kiválasztjuk, akkor betöltődik a használatban lévő layerbe. Ha a layerben már van valami, akkor a gép rákérdez, hogy ki akarjuk-e cserélni.

A PATTERN ADMINISZTRÁCIÓJA

A képernyő bal felső részében találunk információt arról, hogy hány patternt terveztünk már, és mennyin dolgozunk éppen. A többi pattern listáját a NEXT/PREVIOUS gombokkal kapjuk meg. Ha a NEXT-et megnyomjuk, és már nincs több pattern, akkor nyílik egy új, hogy megszerkeszthessük. Ha így nyitunk egyet, akkor az előző dizájn és a layer kapcsolatai automatikusan átmásolódnak. A BEG és END ikonok segítségével az első illetve az utolsó patternre ugorhatunk, a GOTO-val pedig egy listából választhatunk ki egy patternt az editáláshoz. A DELETE törli az aktív patternt, és ezáltal az összes utána következő patternek eggyel feljebb ugranak. INSERT hatására a patternek közé szúrhatunk egy újat. A DELETE EFFECT kitörli az effektmodult, ami a kiválasztott layerben van, ezzel újra üressé teszi. A bal egérgombbal a parancs félbeszakítható. A TEST PATTERN a pillanatnyilag szerkesztés alatt álló patternt teszteli. Ez is megszakítható.

A SCRIPT EDITOR

Miután a **CONSTRUCTIONS EDITOR**-ban megcsináltunk minden patternt, elkezdhetünk gondolkodni, hogy hogyan rakjuk össze demová. A script editorba a SCRIPT gadget-tel lehet belépni.
A script editor bal oldalán egy hosszú listát találunk. Ez a forgatókönyv. A script sok egységre van bontva, melyek mindegyikében lehet egy PATTERN vagy COMMAND. Hogy nekünk hány ilyenre van szükségünk, beállíthatjuk a "script entries"-t használva. Ezek minimum száma egyenlő az általunk tervezett patternek számával, máskülönben nem tudnánk megmutatni minden patternt, és ez memóriapocsékolás lenne. Nyomjuk meg a NORMAL-t, és a patternek száma automatikusan beállítódik a tervezett patternek számára. Ne nagyon lépjük át a scriptek számát, mert minden művelet a memóriában végződik, és így nagyon lassú lesz a gépünk.
A script egységek alatt lesz az ACTIV PATTERN. Ez az a pattern, amivel utoljára dolgoztunk a CONSTRUCTIONS EDITOR-ban. Ezt könnyen megváltoztathatjuk a string gadget-tel, a kurzorgombokkal, vagy a CHOOSE funkcióval. Ha az aktív patternt megváltoztattuk, és visszatérünk a CONSTRUCTION EDITOR-ba, akkor automatice azt a patternt szerkeszthetjük, amelyet a script editorban utoljára megadtunk. Hogy az ACTIV PATTERN mire kell a script editorban, azt később fogjuk megtárgyalni. Az aktív pattern alatt további öt gadget található, amely meghatározza, hogy mi van akkor, ha kiválasztunk egy scriptet. Jobbra a gadget mellet egy kék nyíl mutatja, hogy melyik aktív éppen. Az egérrel változtathatjuk meg. A funkciók a következők:

- **CHOOSE PATTERNS**: Ha kiválasztunk egy scriptet, akkor egy listából a patternt is kiválaszthatjuk.
- **CHOOSE COMMANDS**: Válasszunk ki egy script utasítást, majd adjuk meg a paramétereket.
- **INCREASE PATTERN**: Ha logikai sorrendben már minden patternt megterveztünk, és meg akarjuk kímélni magunkat ezek script-be való bevitelének huzavonáitól, akkor segít ez a funkció. Egyszerűen nyomjuk meg a gombot, amikor egy script egységen állunk: az aktív pattern odakerül és eggyel nő automatice a patternek száma.
- **DECREASE PATTERN**: Az előző opció ellentettje.
- **EDIT COMMAND**: Megváltoztatja egy script parancs paramétereit.

Az INSERT és a DELETE opciók jelentése gondolom nem okoz nagy fejtörést.
A TEST SCRIPT és a TEST PATTERN gombokat legalul találjuk meg, és pontosan azt csinálják, amire a nevük utal.
- **TEST PATTERN**: Teljesen ugyanaz a funkciója, mint a CONSTRUCTION EDITOR-ban, azzal a különbséggel, hogy az aktív patternre vonatkozik (az utolsó szerkesztett patternre).
- **TEST SCRIPT**: Az egész scriptet tesztelhetjük vele. A jobb egérgomb hatására megszakítjuk a tesztet, a bal gomb megnyomására pedig átugorjuk az aktív patternt.

Már említettem azt a tényt, hogy a script nem csak egy pattern lista, hanem parancsokat is tartalmaz. Ha a CHOOSE PATTERN helyett a CHOOSE COMMAND módban vagyunk, akkor kiválasztva egy script entry-t, egy listát kapunk az összes script-parancsról. A script parancsok alapvetőleg azért vannak, hogy a script lefutását befolyásolják, de ennél még sokkal többre képesek. Lássuk csak:
- **FADE MUSIC IN**: Ez a parancs fokozatosan felerősíti a zenét, míg a program továbbra is fut. Az elején a muzsikát "silent"-re kell állítani.
- **FADE MUSIC OUT**: Na, vajon mi lehet?
- **SSILENT**: Ez az, ami kikapcsolja a zenét. Főképpen azért szükségeltetik, hogy lehetővé tegyen egy szünetet a demo kezdete és a hang felerősítése között.
- **GOTO X**: x script pozícióba ugrás.
- **EXIT**: Véget vet a scriptünknek.
- **LOOP X**: x-szer ismétli meg a következő scripteket.
- **ENDLOOP**: A LOOP-pal ismételtetett rész végét jelöli.
- **GOSUB X**: Átugorja az x script pozíciót, és visszatér, ahogy talál egy RETURN-t.
- **RETURN**: A GOSUB utasítás végét jelöli.
- **FREEBLOCK**: Ez gyakorlatilag csak a lejátszható demóban működik, mert a demo alatt minden létező memóriát felszabadít. Vigyázzunk arra, hogy ez csak akkor fog működni, ha a törölt adatra a demo későbbi részében már nincs szükség.
- **SKIP X=Y**: Átugorja a következő script pozíciót.
- **NOP xxxx**: Megjegyzéseket és magyarázatokat szúrhatunk be a scriptbe. Más funkciója nincs.
- **WAIT X**: Vár x sec. /frame-et.

Ezek a script parancsok lehet, hogy egy kicsit nehezen érthetőek, de ha egyszer megtanuljuk őket helyesen használni, akkor bámulatos lehetőségeink lesznek. Lássunk egy script parancs példát:

0001: SILENT: Kikapcsolja a zenét.
0002: FADE MUSIC IN: Kezdi felerősíteni.
0003: SMALL INFO (0001): Elindítja a patternt.
0004: FADE MUSIC OUT: Halkulunk, halkulunk.
0005: WAIT 1: Vár, a végéig.

A **DEMOMANIAC**-hoz van egy lejátszó, a **Tracker Packer**. Ez képes CIA idős song-okat is bekeverni sok effekttel.

A MEMÓRIA EDITOR

Az effektek mellett rengeteg adatra lesz szükségünk a demóban. Ezeknek az adatoknak a memóriában kell lenniük, és annyira kezelhetővé kell válniuk, hogy ugyanazt az adatot többször is elő lehessen hívni úgy, hogy ne kelljen állandóan betölteni a memóba. Ezt a feladatot próbálja megoldani a MEMORY EDITOR. Az alsó gadget-listából a MEMORY gadget-et használva lépjunk be az editorba. A memória editor sokban hasonlít a script editorhoz. Van egy hosszú lista balra, és gadgetek jobbra. A lista tartalmazza az összes data file-t, melyeknek a demo alatt a memóriában kell lenniük. Ezen data file-ok adják a MEMORY BLOCK számot.

Mikor először lépünk be az editorba, akkor csak egy blokkot találunk (0000). Ha viszont egyszer már betöltöttük ezt a helyet, akkor kapunk egy újat, méghozzá ingyen, ami manapság nagy szó. Mikor kiválasztunk egy blokkrészt, akkor nem ablakot kapunk. Ennek az az oka, hogy az adat ne törlődjön feleslegesen a memóriából, mert így kis darabokra vagdalja a memóriát. Először mindig válasszuk ki melyik blokkot akarjuk összeállítani, mielőtt a gadget-ekhez nyúlunk.
A következő gadget-ek és funkciók tartoznak a memória editorhoz:

LOAD FILE: Egy meghatározott memóriablokkba betölt egy file-t. (Ez szükséges, ha egy file-t egy effekttel akarunk használni.) Ha lemezt használunk, akkor a file requester-ben **a lemez nevét használjuk, ne a DF0:-át.**
UNLOAD FILE: Kiürít egy blokkot.
SHOW BLOCK: Megmutatja az aktív blokk tartalmát.
SORT BLOCK TYPE: Adattípus szerint szortírozza a memóriablokkokat. Ez nincs hatással a többi listára.
SORTBLOCKS ALPHA: Betűrend szerint rendez.
SORTBLOCKS SIZE: Méret szerint szortíroz.
REMOVE UNUSED: Eltávolít minden block-ot, amit a patternek nem használnak.
MAKE TEXT: Itt szöveget szerkeszthetünk az aktív memóriablokknak.

Az editorban a következő módon vannak felvonultatva az adatok: BLOCK {Blokkszám}: {NÉV} (Típus) {byte-okban kifejezett hossz}
A blokkszám nem annyira fontos, mint a név és típus kritériumok az adatkezeléshez. A következő adattípusok léteznek:

TEXTFILE: Állandó ASCII file (magunk szerkeszthetjük). Egy dolgot ne felejtsünk el: a szövegfile első négy betűjének "TEXT "-nek kell lennie, (nagybetűvel, amit SPACE követ). Mindaz, amit a space után és az első return előtt begépelünk, az lesz a file neve. Minden ami ez után jön, az lesz a tulajdonképpeni szöveg.
PICTURE: A képek standard IFF képek, amelyeket minden rajzprogram ismer. (12, 18, 24 bites képeket nem bír).
SAMPLE: Standard IFF-8SVX formátumnak kell lennie.
ANIMATION: ANIM5-ös alapanimációk.
FONT: Olyan adatfile-ok tartoznak ide, amelyeket csak a DEMOMANIAC font converter állíthat elő. Az amiga fontokat sajnos nem használhatjuk, mert más formátumúak.
OBJECT: Vektor object-ek.
SCAPE: Teljes vektortájképek.
DATA: Ha egy file "Data"-ként van leírva, akkor ezt nem lehet felismerni.

A DESIGN EDITOR

A képernyő felépítése (**DESIGN**) nagyon fontos része egy demónak. A design editor lehetővé teszi a számunkra, hogy szabadjára engedjük a fantáziánkat. A következő lehetőségeket kínálja nekünk:
Az "action window"-t a képernyőn bármilyen kiválasztott területre és grafikára korlátozhatjuk a képenyő üres részein, melyek az ablak alatt vagy felett találhatók. Lehetnek olyan grafikáink, amelyek nincsenek összekapcsolva effektekkel és területekkel. Elhelyezhetünk például egy keretet a képernyő körül, vagy azt az érzést kelthetjük, mintha egy pilótafülkében ülnénk. Ezektől a grafikai extráktól eltekintve, használhatjuk a szivárvány összes színét, mint háttérszíneket, beleértve a tükröket, stb.
Hogyan készíthetjük el a saját tervünket? Az egész dolgot egy könnyen érthető lista kezeli, ami tartalmazza az összes effektet, színt és beállítást. Ezek a képernyőn való elhelyeszkedésük fentről lefelé vett sorrendjében vannak listába véve. A címszavak egyikére clickelve megváltoztathatjuk a paramétereket. Ez a lista a nagy kék ablak a design editor-ban. Feljebb megtalálhatjuk a design nevét, amit pillanatnyilag szerkesztünk. Ezen kívül még találunk két gadget-et, a CHOOSE és NEW feliratúakat.
Egy design alkotásakor mindig van hatás, ami nem más, mint az "Action Window". Ez a képernyő azon része, ahol az effekt modulok kijelződnek. E területen kívül a hatás nem látható.
A képernyő jobb oldalán lévő gadget-ek segítségével szerkeszthetünk egy design-t.
ADD GRAPHIC: Ad egy grafikát.
ADD RAINBOW: Kicseréli a háttér színeit szivárványra.
ADD MIRROR: Hozzáad egy tüköreffektet.
ADD OBJECT: A grafikus objekt kezdőpozícióját határozza meg.
ADD BAR: Hozzáad egy színes sávot, hogy a képernyőt kettéosztja.

Eme öt parancs hozzáadja az effekteket a képernyőtervezéshez. Mikor ezek közül az effektek közül egyet kiválasztunk, kapunk egy kérdést a programtól, hogy hol kezdődjön az effekt a képernyőn, és hol legyen vége. A beírás után az effekt hozzáadódik balra a design listához.
Ha már beléptünk egy listán lévő effektbe, akkor aktivizálhatjuk azáltal, hogy a nevére állunk, majd megnyomjuk, ezután a megváltoztatni kívánt paraméterre állunk és megváltoztatjuk. Figyeljünk arra, hogy az object, és a grafikus effektekhez előzőleg a memóriában kell lennie egy képünknek.
Itt további gadget-eket találunk.
CLEAR DESIGN: Kitisztítja az egész design listát.
REMOVE EFFECT: Az aktív effektet eltávolítja a listából.
ADJUST POSITION: Ennek segítségével vizuálisan megváltoztathatjuk az aktív effekt helyzetát, és méretét. Használjuk az egeret a megváltoztatáshoz, és nyomjuk meg a jobb gombot, hogy megváltoztassuk a méretet. Nyomjuk le a bal gombot, hogy átvihessük az értékeket a design listába.
TEST DESIGN: Az aktív design megtekintése.
LOAD DESIGN: Töltés.
SAVE DESIGN: Mentés.
A TEST DESIGN funkció segítségével megnézhetjük azt, amit alkottunk, de nem fogjuk látni a tükröket, mert üres az "ActionWindow". A design editorból egyszerűen tesztelhetünk, kilépés nélkül, az 'Amiga'+'T' billentyűzetkombináció segítségével.

A KONFIGURÁCIÓS EDITOR

Az egyedüli szerepe ennek az editornak az, hogy létrehozzon néhány általános beállítást a **DEMOMANIAC**-hoz és a befejezett demohoz.

A **MINIMAL CONFIGURATION**-nel tudjuk a rendszert definiálni, amin a demónak futnia kéne, továbbá hogy milyen sok, illetve kevés memóriánál nem indul a demónk. A legjobb az, ha még a tervezés előtt beállítjuk ezeket. Ez esetben az olyan effektek, amelyek nem hajlandóak futni a minimális beállításnál, vissza lesznek utasítva, amikor megpróbáljuk betölteni őket. Ugyanez vonatkozik azokra a képekre, amelyek túl sok színt tartalmaznak, és a zenemodulokra, amelyek túl hosszúak.
Azt is beállíthatjuk, hogy a copper-lista előrekalkulált, vagy real-time legyen. A copper-listák nem mások, mint a design listáink, amelyet a gép megért és használ. Általában ezek épp a pattern végrehajtása előtt kalkulálódnak. Ez persze egy kis késedelmet okoz, de egy előkalkuláció memóriát foglal le. Hogy mennyit, az változó.
A következő opció a FREE USED EFFECTS, és mint sejthetitek, ez a memóriafelhasználást és felszabadítást irányítja. E funkció csak lejátszható demo esetében hatásos. A demo futása során töröl minden felesleges effektet a memóriából. Ez hosszú demók futtatásakor, és kevés memória esetén ajánlatos. Az egyetlen hátránya az, hogy miután vége a demónak, a gép memóriája zavaros lesz, és újra kell indítani. A többi konfigurációs paraméter nyilvánvaló, ezért nem részletezem őket.

A FŐKÉPRNYŐ

Innen tudunk irányítani minden általános disk és szervezési operációt. Ez a képernyő a következőket tartalmazza: Az információs panel részletezi rendszerünk kapacitását. A max. memóriamennyiséget mutatja, amivel a rendszer bír, nem pedig a pillanatnyi szabad memóriát.

SCRIPT KONTROL

Itt mentheted ki a demót, ami effektekből, adatokból és listákból áll. Az összes adat nélkül kimenthetjük a demót, egyszerűen a path-okkal és a data file nevével, és mikor újra betöltjük a scriptet, mindent megtalálunk. Ez egy csomó disk helyet spórol meg, de nehézség lehet, ha oda akarjuk adni valakinek, és marha sok lemezen kell keresgélnünk. Mikor betöltjük az adatokat, ne felejtsük el a teljes utat megadni. Ha sok lemezzel dolgozunk, akkor célszerű a célnak megfelelő nevekkel ellátni a lemezeket, mivel problémát okozhat az, ha több disk-ről próbáljuk meg betölteni az adatokat a scriptbe. A legfontosabb lehetőség az, hogy lejátszható file-ként menthetjük ki a demoinkat.
Egy demo, amely lejátszhatóként lett elmentve, nem tölthető újra a DEMOMANIAC-be, és nem editálható. Mindig tartsunk egy másolatot a scriptünkből, ha esetleg folytatni akarjuk a demonkat, akkor meglegyen. A kész demokat a szokásos tömörítőkkel tömöríthetjük le.
A másik save-elési mód a BootBlock-ként való mentés. A demo egyből a lemez szektoraira kúszik, és úgy van beállítva, hogy automatice indul.

AZ EFFEKT KONTROL

A script parancsokon kívül a főképernyőn lehetőségünk van az effektlista megváltoztatására. Ez akkor válik szükségessé, mikor új effekteket akarunk bevonni a rendszerünkbe. Ezek lehetnek saját készítésűek, vagy update-es diskről valók. Ilyenkor csak annyi a dolgunk, hogy bemásoljuk őket a DM_Effects könyvtárba, megnyomjuk az ADD EFFECT gombot, és kész. A SHOW EFFECTS kilistázza az effektjeinket. Ha ki akarunk törölni a listából egy effektet, a REMOVE EFFECT funkciót használjuk. Minden effektlistát érintő változásnak elmentve kell lennie, úgyhogy használjuk a SAVE EFFECT LIST-et.

DISK CONTROL

E parancsok azért vannak, hogy megkímélve magunkat, ne kelljen kilépni a DEMOMANIAC-ből aprú file-operációk miatt. A CHECK FILE megpróbálja felismerni a filetípust, (szöveg, grafikai, effektmodul, stb), a SHOW FILE pedig megmutatja a file-t.

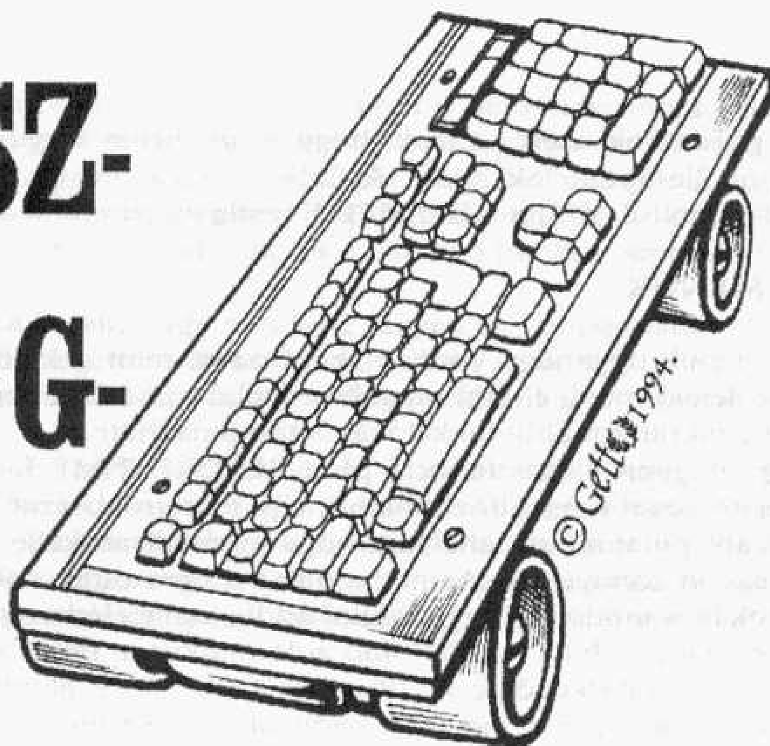
A MENÜK

A menük ugyanúgy vannak szortírozva, mint a különböző editorok. Minden editornak megvan a megfelelő menüje, ami magában foglal minden funkciót, amit elérhetünk a gadget-eket használva, de gyakran további funkciókat is tartalmazhatnak.
Egy nagyon fontos funkció pl. a RECORD TIME funkció a CONSTRUCTION MENU-ben. Ennek segítségével megváltoztathatjuk egy pattern hosszát azáltal, hogy megnyomjuk az egér gombját a kívánt pillanatban, ahelyett, hogy manuálisan kellene bevinnünk a számokat az időparaméterbe. Nagyon könnyű használni: ha már kiválasztottuk a RECORD TIME funkciót, futni kezd a pattern a szokásos módon. Hagyjuk futni addig, amíg elérkezettnek nem látjuk az időt, majd nyomjuk meg az egér bal gombját. Az eltelt idő automatikusan belép a TIME paraméterbe. Hasonló lehetőség van a scriptre vonatkozólag is. Itt a RECORD TIME elindítja a scriptet. Nyomjuk meg valamikor a bal gombot az egéren, hogy lerövidítsük egy bizonyos file lejátszási idejét, s az új idő el lesz mentve. Mikor újraindítjuk az elejéről a patternt, akkor már az új időbeállítás él.

KORLÁTOZÁSOK

Az első korlát az örökös probléma, a memória: mindig kevés. A másik a bitplane-ek. A DEMOMANIAC az Amiga hardware-ének bitplane-jeit használja. Az összes effekt, ami megjelenik a monitoron, kap egy saját bitplane-t, és bemutatható a fényerő elvesztése nélkül. Csak egy problémája van. Mégpedig az, hogy az Amiga 8 bitplane-t tud kezelni, és a nem AGA-s gépeken (500-as,és a shit-tek) csak 5 bitplane-t tudunk produkálni. Ez azt jelenti, hogy nem helyezhetsz el annyi effektet egymás fölé, mint amennyit akarsz, még akkor sem, ha vannak üres rétegeink. Egy effekt 2 színnel egy bitplane-t használ, 4 színnel kettőt, 8 színnel hármat, 16 színnel négyet, 32 színnel ötöt, stb. 256 színig, amely a vége, és ez a 8. bitplane-t jelzi. Ez azt jelenti, hogy egy négyszínű "stars" effekt (2 szint) és egy 8 színű betű már 5 bitplane-t használ fel egy átlagos Amigán.
Azt hiszem befejeztem. A modulplayer-ekről nem írok, mert mindenki ismer egy párat, és ennyi elég is a DEMOMANIAC-hoz. Sok jó demot készítsetek, remélem sikerülni fog.

PC FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK



Modok

Először is: mi az a mod? A mod egy Amigáról származó zeneformátum, amely meghonosodott a PC-ken is. A név a module szó rövidítése. Eredetileg a modok Amigán 4 csatornásak voltak (ugyanis az Amigának 4 független kimenő digi-csatornája van, igaz, ez 4 stereo csatorna). Ez így volt kezdetben PC-n is, annak ellenére, hogy az első mod-lejátszásra igazán alkalmas hangkártya, a SoundBlaster csak 1 db mono csatornával rendelkezett. A problémára azt a megoldást találták ki, hogy a négy csatornát gépen belül összekeverik. Ez ugyan tovább rontotta az amúgy sem csúcsminőségű hangszerek (8 bit, 8 Khz) minőségét, de legalább megvolt a 4 csatorna... A hangkártyák fejlődésével természetesen ez is változott, de erről majd később. A továbbiakban a mod alatt a hagyományos 8 bites, 8 Khz-es hangszerekkel felszerelt module-okat értjük.

A mod felépítése:
Egy module-t alapvetően a következő részekre bonthatunk:
- **Hangszerek leírása**
- **Blokkok (patterns) sorozata**
- Maguk a **blokkok**
- **Hangszerek**

Hangszerek:
A mod hangszerei digitalizált hangminták (**samples**). A digitalizálás úgy történik, hogy egy analóg (pl. magnóból kijövő) jelből másodpercenként valahányszor mintát veszünk (mintavételezés; a mintavételek száma adja a mintavételi frekvenciát), és ezt a mintát valahány biten tároljuk. Természetesen minél nagyobb a mintavételezési frekvencia és a bitek száma, annál jobb a digitalizált hang minősége, és annál nagyobb a terjedelme is (összehasonlításként: egy 8 Khz-es, 8

bites **sample** terjedelme 8 Kbyte másodpercenként, míg egy CD szabványú (44.1 Khz, 16 bit) mono **sample** terjedelme 88.2 Kbyte/másodperc).
Hogy elviselhető méretű modot gyárthassunk ilyen hangszerekből, ahhoz kell a következő felismerés: ha pár félhangnak megfelelő értékkel eltérünk az eredeti frekvenciától, akkor ugye a hangszer magasabb/alacsonyabb hangon szól, viszont a minőségben nem következik be jelentős esés (tapasztalatunk szerint ez sok hangszernél inkább csak felfelé igaz). Egy félhanggal úgy lehet megemelni a hangmagasságot, hogy az alapfrekvenciát megszorozzuk 2 12. gyökével. Ebből következik, hogy két szomszédos oktáv hányadosa pont 2 (hozzátéve, hogy a normál zenei "A" hang frekvenciája 440 Hz, már fel is lehet építeni a skálát, de ennek a modoknál nem lesz jelentősége, hiszen ott az alapfrekvenciához képest relatívan kell számolni). Ebből ugye az is következik, hogy ha egy 2 másodperc hosszú hangot egy oktávval magasabban (=dupla frekvenciával) játszunk le, akkor az csak 1 másodpercig fog szólni (meg a minősége sem az igazi már, ugyanis ilyenkor minden második minta kimarad). Ennek ellenére érdemes próbálkozni magasabb frekvenciákkal, mert (különösen dobhangok esetében) egész érdekes dolgokat kaphatunk.
A hangszereknél alapvető probléma, hogy általában nincsenek. Ez úgy hidalható át, hogy a modgyűjteményünkből szépen kilopkodjuk a nekünk szimpatikus hangszereket. Ez ugyan nem túl szép dolog, viszont rengetegen csinálják, úgyhogy senkinek ne legyen lelkifurdalása... Természetesen igényesebbek saját hangszereket digitalizálnak maguknak. Arra azért célszerű figyelni, hogy minden **sample** rövidebb legyen 64 Kbyte-nál, mert sok modplayer a nagyobbakat nem kultiválja...

Hangszerek leírása:
Minden egyes hangszerhez tartozik egy ilyen mező, a következő információkat tartalmazza:
- **Név**: A hangszer neve. Mivel a legtöbb modplayer a neveket egymás alatt jeleníti meg, ide mindenféle üzeneteket vagy egyéb rizsát is lehet írni.
- **Hangerő** (0-64): A hangerőszabályzás lejátszáskor történik, nagyon egyszerűen: a hangszer aktuális 8 bites mintáját megszorozzuk a hangerővel, majd elosztjuk 64-gyel.
- **Start of Loop, Length of Loop**: Ezzel a két opcióval egy hangszert tehetünk "végtelenítetté". Miután végetért a sample, és még nem jön a következő lejátszandó, az aktuálisat újrajátsza a **Start**tal megadott pozíciótól kezdve a **Length**-tel megadott számú pozíción keresztül, és így tovább, körbe-körbe...

Blokkok (patterns):
Ez a másik lényeges rész. Itt építhetünk fel dallamokat, amelyek a megadott hangszereken szólalnak majd meg. Egy blokk négy sávból (**tracks**) áll (4 csatorna), mindegyik sáv 64 mezőből. A mezők további 3 részre bonthatók:
- **Hangmagasság**: Itt adhatjuk meg, hogy milyen fekvésben szóljon az adott hangszer. Először jön a hang (C,D,E,F,G,A,B), majd félhang esetén az emelést jelző #, egész hang esetén egy semleges - , és végül az oktáv száma. C-2 az a hang, ahol a hangszer módosítás nélkül szólal meg.
- **Hangszer**: A hanghoz tartozó hangszer megadása.
- **Effekt**-mező: Itt különféle trükköket adhatunk meg az egész modra vagy (általában) az adott hangra vonatkozóan. Az első szám/betű maga az effekt, utána egy kétjegyű hexa szám jön, amely az effekt argumentuma. Az effekteket lásd később.

Blokkok sorozata (pattern sequnce):
Itt csak annyit adunk meg, hogy a blokkokat milyen sorrendben kell lejátszani. Természetesen egy blokkot többször is lejátszathatunk.

Az effektek (zárójelben az argumentum formája):

0: **Arpeggiation** (xy). Az adott hangot úgy játsza le, hogy sűrűn lépked három hangmagasság között, ezek az eredeti hangmagasság, az eredeti hangmagasság + x félhang, az eredeti hangmagasság + y félhang.

1: **Slide up** (xx). Az eddigi hangmagasságot növeli xx sebességgel.

2: **Slide down** (xx). Mint az előző, csak csökkenti a hangmagasságot.

3: **Slide to** (xx). Az eddigi hangmagasságot az aktuális felé csökkenti/növeli xx sebességgel.

4: **Vibrato** (xy). A hangmagasságot ráncigálja fel-le. x a vibráció sebessége, y a mélysége.

5: **Slide to + Volume Slide**. Egy megkezdett hangmagasságváltást fejel meg hangerőváltoztatással. Az argumentumot lást az "A" effektnél.

6: **Vibrato + Volume Slide**. Pont mint az előző, csak az indulóeffekt egy vibráció.

7: **Tremolo**: Mint a **Vibrato**, csak nem a hangmagassággal, hanem a hangerővel.

8: Nem használt.

9: **Sample Start Offset** (xx). Ezzel azt adhatjuk meg, hogy melyik pozíción kezdjük el a hangszer lejátszását. A hexa argumentumot szorozzuk be 256-tal, így kapjuk meg a pozíciót.

A: **Volume Slide** (x0 vagy 0y). A hangerőt növeli x sebességgel x0 esetén, vagy csökkenti y sebességgel 0y esetén.

B: **Break Pattern and Jump To Order** (xx). Abbahagyja az aktuális blokk lejátszását, és a blokksorozat xx-szel megadott eleménél folytatja (mint minden argumentum, ez is hexában értendő).

C: **Volume** (xx). Ez a hangszer abszolút hangerejét állítja be az adott mezőre vonatkozóan, a hangszerjellemzésnél megadott értéktől függetlenül ez lesz a hangerő.

D: **Pattern Break**. Hasonlít a "B"-hez, de ez automatikusan a sorban következő blokkra ugrik. Az argumentuma nincs figyelembe véve.

E: **Extended**. Ide egy csomó további effekt tartozik, ezekre most nem térünk ki, kezdetben úgysem igazán lesz rájuk szükség.

F: **Speed**. Azt állítjuk be vele, hogy egy mezőt mennyi ideig tekintsen aktuálisnak. Gyakorlatilag a lejátszás sebességét adjuk meg vele.

Figyelem!! Ez az effektlista csak a .mod kiterjesztésű file-okra igaz! A ***Scream Tracker***-féle modokban több effekt van, ráadásul a meglevők is más betűvel/számmal vannak jelölve!

Így épül fel tehát egy mod. A lejátszás a következő módon történik: némi inicializálgatás után a modplayer fogja a sorozatban első blokk első mezőjét, kiválasztja a hangszert, és veszi az első mintát. Beállítja a hangerőt a jellemzésben megadottnal és az esetleges "C" effektnek megfelelően, elvégzi az esetleges effekteknek megfelelő műveleteket, majd osztja a kész mintát 4-gyel. Ezt megcsinálja a többi 3 csatornára is, a kapott mintákat összeadja, és ezt küldi ki a kimenet felé. A következő kiadandó mintánál nem feltétlenül a második mintáját veszi a hangszereknek, ugyanis a hangmagasság szerint egyes minták kimaradhatnak (magasabb hang), vagy többször is szerepelhetnek (alacsonyabb hang). Ezt egészen addig csinálja, amíg az "F" effekttel megadott sebesség szerint le nem jár az első mező ideje, ekkor lép a következőre (ha egy effekt mást nem mond), és így tovább, úgy hisszük, felesleges tovább magyarázgatni.
Ennyit akkor a modok felépítéséről, továbbiakat a modplayereknél és a ***Scream Tracker*** *3*-nál.

Modplayerek

Eredetileg úgy terveztük, hogy ebben a cikkben sok modplayer rövid ismertetése fog szerepelni. Hogy ez mégis megváltozott, annak egyszerű okai vannak: rengeteg modplayer lévén

"forgalomban", teljes képet úgysem adhatnánk, a lényeges dolgok pedig szinte mindenhol ugyanúgy megvannak. Ráadásul rengeteg igen primitív, alig egy-két kimeneti eszközzel együttműködni hajlandó modplayer van, ezekre kár szót vesztegetni. Így inkább adunk egy átfogó ismertetést a fontosabb indítási paraméterekről, elsősorban angolul nem tudók részére, majd néhány elterjedtebb, igényesebb modplayer ismertetése következik.

A legtöbb modplayert ún. command-line paraméterezéssel kell indítani, azaz a megfelelő .COM vagy .EXE (esetleg .BAT) file után be kell írni mindenféle dolgokat. Ezek sorrendjét a program **Help**je elárulja (indítsuk a következő paraméterek közül valamelyikkel: */?*, */h*, *-?*, *-h*). A leggyakoribb command-line paraméterek:
- **Sampling/Mixing Speed/Rate/Frequency**: Azt adhatjuk ezzel meg, meg, hogy milyen frekvencián legyen a mod lejátszva. Egy mod ugyan általában 8Khz-es hangszereket használ, de az intelligensebb playereknek magasabb frekvencia is megadható, ezek a meglévő mintákból további mintákat számolnak, ezáltal javítva a hangminőséget. Ha valahol frekvenciákat látunk, az is ezzel lesz kapcsolatban.
- **Soundcards**: A hangkártya beállítása. Egyes playerekben be lehet állítani LPT-portra kötött D/A-t is, ami egy házilag is rendkívül könnyen és olcsón elkészíthető kütyü (3-400 Ft, de ennek jó részét a portcsatlakozó teszi ki).
- **Sound Card Address/(Base)Port**: A hangkártya I/O portcíme. Legtöbb kártyánál ez 220 (hexa).
- **Sound Card IRQ**: A hankártyához rendelt megszakítás. SB-nél és SB PRO-nál ez általában 5, SB 2.0-nál 7. Ultrasound esetén általában 11.
- **Sound Card DMA**: A kártyához rendelt DMA csatorna. Túlnyomó többségben 1.
- **Mod**: Nem árt a mod nevét is megadni, ha nem interaktív playerünk van... A mod neve általában az első vagy az utolsó paraméter.

Megjegyeznénk, hogy a modplayerek többsége ezeket az információkat (a **Sampling Rate** és a file-név kivételével természetesen) magától is kitalálja.
Általában, ha ezen opcióknak megfelelő paraméterekkel indítunk (és nem is hibásak az opciók), már megy is a mod. Egy nem annyira általános, de azért gyakran használt opció a **Shell** is: ilyenkor a modplayer elkezdi a mod lejátszását, majd kilép DOS-ba, és a háttérben szól a zene. Egyes lejátszóknál ez nem működik kimondottan jól...
Példa: egy képzeletbeli lejátszót így célszerű felparaméterezni egy SoundBlaster hangkártya esetén:
xyplayer -sb -s22000 -a220 -i5 -d1 mod.mod,
ahol -sb a kártya típusa, -s a lejátszás frekvenciája, -a a portcím, -i a megszakítás, -d a DMA, és a végén a mod neve áll.

Most pedig néhány modplayer ismertetése következik.

MDP

A *PSI/**Future Crew*** által elkövetett ***MusicDiskPlayer*** nem annyira multifunkciós, viszont képes nemcsak .MOD, hanem .STM és .S3M modulok lejátszására is. Mi azért szeretjük, mert ugyan nem kezel külön SB 2.0-t, de ennek ellenére nem ragad meg a normál SB-kezelés 22Khz-es limitjénél.
Az indítási paraméterek:

-m: Mixing Speed
-sb: A hangkártya SoundBlaster
-sg: A hangkártya Gravis Ultrasound
-sp: A hangkártya SoundBlaster Pro

-a: A kártya portcíme
-i: A kártya megszakítása
-c: A kártya DMA-ja
-x: Dos Shell

Lejátszáskor a következőt látjuk a képernyőn:
Baloldalt fent a mod címe, alatta egy sáv, ami azt mutatja, hogy mennyit játszott le eddig a modból. Jobbra némi **Help** látható, jobb szélen pedig a következő információk (ezek a legtöbb playerben kijelzésre kerülnek):

- **Ord**: Azt jelzi, hogy hányadik blokknál (**pattern**) tart a lejátszás.
- **Pat**: Az éppen lejátszott blokk száma.
- **Row**: A blokkon belül éppen lejátszott sor.
- **Vol**: A jelenlegi hangerő (0-64)

Van néhány billentyűnk is:
'**Esc**', '**F10**': Kilépés DOS-ba
'+', '-': Hangerőszabályzás
'**F7**': Shell
'**kurzor jobb/bal**': Egy blokk átugrása előre/hátra

Ezek a lehetőségek (a **Shell** kivételével) szinte minden modplayerben megtalálhatóak.

A képernyő alsó részén 38 sáv sorakozik, mindegyik egy hangszert jelöl. Ez azért érdekes, mert egy .MOD-ban 32, egy .S3M-ben viszont 100 hangszer lehet. A sávokban mozgó kis négyzetek pozíciójukkal a hangmagasságot, méretükkel pedig az aktuális hangerőt jelzik. Ez inkább csak .S3M-ek esetén látványos, 4 csatornás modok esetén itt nincs nagy villódzás.

A ***MusicDiskPlayer***-ről még annyit, hogy nevéhez híven zenegyűjtemények lejátszására is alkalmas, úgy lett bedobva a köztudatba, mint egy könnyen módosítható MusicDisk lejátszója. Gyűjtemény készítéséhez az mdp.ini file-t kell piszkálni, de ezt már mindenki el tudja olvasni a mellékelt leírásból...

ModPlay

Mark J. Cox régi, de kellemes modplayere. Ő egy interaktív módot is tartalmazó player, paraméter nélküli indítás esetén az aktuális directory modjait kilistázza (azokat is, amelyek tömörített (LZH/ZOO/ZIP/ARJ) file-okban vannak!), ezek közül választhatunk. Az indítási paraméterek:
-v: Verziószám, hihetetlenül hasznos
-o: Az aktuális directory-ban fellelhető modok listája
-O: A kimeneti eszköz a PC-Speaker
-l(x): LPT(x) portra kötött D/A
-y(x): LPT(x) portra kötött Disney Sound Source
-ls: D/A-k az LPT1 és LPT2 portokon, stereoban
-lm: Mint az előző, csak monoban
A **default** kimeneti eszköz az SB.
-z: Kihagyja az archivált file-ok átkutatását
-a: Akkor válasszuk, ha egy 10Mhz-es 286-osunk van
-b: Ezt meg akkor, ha min. egy 12Mhz-es 286-os van birtokunkban (ez a **default**)

Ha elindítottuk a lejátszót, választhatunk a modok közül, '**Space**' vagy '**Enter**' a lejátszás. A directory-ban is megvan az indítási opciók megváltoztatásának lehetősége ('**F1**' a **Help**), valamint egy plusz opció is: '**S**' megnyomására a hangszereket babrálhatjuk ('**1**'-'**6**': az aktuális sample lejátszása 6 féle hangmagasságban, '**F2**'-'**F4**': oktáv választása, '**R**': **sample** töltése, '**W**': **sample** mentése, '**!**': Shell, továbbiak az '**F1**'-re megjelenő **Help**ben).

Lejátszáskor a következőket látjuk a képernyőn:
- A felső sorban a mod neve, azz eddigi lejátszási idő, valamint a mod teljes ideje látható (utóbbinak nem kell feltétlen hinni...)
- Alatta baloldalt a 4 csatornán éppen megszólaló hangszerek és kivezérlési képük, jobboldalt pedig a mod címe, az éppen lejátszásra használt eszköz neve, valamint ezek alatt a mod elkészítéséhez használt szerkesztő neve, ha a program ki tudja találni.
- Az alsó részen 3 különféle dolog foglalhat helyet: a hangszerek listája ('**F7**'), a hangspektrum-analízis ('**F8**') vagy mod adatai ('**F9**'). Megjegyeznénk, hogy '**F10**' megnyomására egy .GIF-et kapunk (ha van az aktuális directory-ban modplay.gif), rajta pedig a megszólaló hang látható hullám formájában.

Lássuk a további billentyűket:
'**F1**': Szokás szerint **Help**
'**F3**'-'**F6**': Mindenféle beállítások, egyszerűbb próbálgatni, mint magyarázni
'**+**', '**-**': Hangerő
'**1**'-'**4**': A megfelelő csatorna ki-/bekapcsolása
'**PgUp**', '**PgDn**': Ugrás egy blokkal előre vagy hátra
'**kurzor bal/jobb**': Sebesség csökkentése/növelése
'**End**': Pause
'**kurzor le**': Visszaállás a rendes sebességre (ez a Pause feloldása is)

Ennyi lenne az ***MP***. Mint mondtuk, kicsit már öreg, de a kellemes interaktív kezelés nagyrészt feledteti a hiányosságokat.

Visual Player

Ez egy ShareWare modplayer, a kevés nem Public Domain lejátszók egyike (a nem regisztrált verzió csak 2 percig játszik le hangkártyán, meg néhány opció hiányzik is belőle). Néhány (valószínűleg) spanyol figura követte el, a nevük visszaadására inkább nem vállalkoznánk. A ***VP*** egy grafikus felülettel rendelkező player, legjobb tudomásunk szerint az egyetlen lehetséges indítási paraméter egy mod neve. A grafikus felület 640x480x16, és egész jól néz ki. Sok opció csak egérrel érhető el, de van néhány billentyűnk is:

'**PgUp**', '**PgDn**': Pattern átlépése előre vagy hátra
'**+**', '**-**': Sampling Rate
'**1**'-'**4**': A megfelelő csatorna kapcsolgatása
'**S**': Shell
'**Enter**': A következő mod. A továbbiakat homály fedi, ugyanis megáll a lejátszás, de más nem történik.
'**Esc**': DOS
'**F1**': Help
'**F3**': Mod betöltése

A kép majdnem két képernyő méretű, és függőlegesen scrollozható. A következőket látjuk:
Legfelül az egyes csatornák hullámformáit látjuk, alatta a kis táblákkal kapcsolgathatjuk őket. Ezek alatt baloldalt néhány adatot látunk a modról (az itt szereplő időt már el lehet hinni), aztán 2 csatorna kivezérlési képe, a 4 csatorna összekevert hullámformája, a másik két csatorna kivezérlési képe, végül egy furcsa dolog, amit a program **Psycho**-nak nevez, ezt nézegesse mindenki ízlés szerint, véleményünk szerint hülyeség.
Középen a **Quit** és **Help** táblácskák, valamint a hangspektrum analízis foglalnak helyet, egy beállítástól függő elrendezésben. Ezek alatt baloldalt a mod címe, jobboldalt a program tulajdonosának neve (vagy az Unregistered Version felirat) látható.
Lent baloldalt a hangszerek listája vagy egy parancs kommunikációs ablaka található, jobboldalt fent a lejátszás kezelése (ilyesmit már feltehetőleg mindenki látott), lent pedig néhány parancs van:

1. **Load Mod**
2. **SB-Mixer**: Ez egy érdekes dolog. A lényege az, hogy beállíthatjuk, milyen intenzitással szóljon a kimeneten a mod (**Main**), a nemtudjukmicsoda (**Voice**), a vonalbemenet (**Line In**), valamint a mikrofonbemenet (**Mic**). Beállíthatjuk az aktív bemenetet (**Line** vagy **Mic**), valamint egy szűrőnk is van.
3. **Play Device**: Itt a lejátszás eszközét választhatjuk ki, a következők közül:
   SoundBlaster, SoundBlaster 2.0, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16 ASP mono/stereo, D/A, 2 D/A stereo-ban, Stereo D/A (egy LPT-porton), Speaker, AdLib.
   Ezenkívül beállíthatjuk itt egy potméterrel a lejátszási frekvenciát is.
4. **Big Psycho**: Az előbb emlegetett hülyeség egész képernyős formában.
5. **Load FLI**: A zenelejátszás mellett (elég gyors gépen persze) a program hajlandó nekünk animációkat is mutogatni. Egy SB 2.0 (pontosabban Sound Galaxy BX-II) mellett nem sok jót mondhatunk erről az opcióról, ugyanis ahogy elindul az animáció, azonnal torzítani kezd a zene.
6. **Adc Mode**: Ez is kicsit homályos pont. Bekapcsolásakor megáll a lejátszás, és valószínűleg a bemenetet hallgathatjuk, de mást nem tudunk nyilatkozni...
7. **Config**: Itt további alpontjaink vannak:
   - **Palette**: A színek beállítása. Ami szimpatikus benne, az az, hogy a színeket RGB-keveréssel lehet beállítani.
   - **Spectrum**: A képernyőn középen látható spektrum beállításai. **Slw**-vel a csúcsok kitartásának idejét, **Bar**-ral a helyes kis ugrándozó vonalkák sebességét adhatjuk meg, az analízis rendszerét egyszerűbb megnézni, mint elmesélni. Beállíthatjuk, hogy az egyes tartományok közötti kapcsolat lineáris vagy logaritmikus legyen (az utóbbi javaslott, azon látunk is valamit) (**Log Scale**).
   - **Psycho**: A többször is emlegetett hülyeség színeinek beállítása.
   - **Other**: Általánosságok. **Loop Mod**-dal azt állítjuk be, hogy a modul a végén újra induljon, vagy csendben maradjon, a **Backwards Jump** opciót fedje jótékony homály, a **Stereo Mixing**-ről sem tudunk többet mondani. Alul van a hibás modok betöltésének módját állíthatjuk be, vagy mindenképpen betölti, vagy nem tölti be, vagy érdeklődik, hogy óhatjuk-e a betöltést. Hibás mod betöltésekor általában lefagy.

8. **Shell**

Lényegében ennyi a ***Visual Player***. Kényelmes, tetszetős, meg minden, bár egyes esetekben mintha a lejátszási sebesség kicsit eltérérne más playerektől (ez az eltérés nem több 1%-nál, alig észrevehető). Egyszóval egy ilyet érdemes tartani...

DMP

Az *Otto Chrons* által megalkotott ***Dual Module Player*** maradt a végére, és nem véletlenül: manapság ez az egyik legtöbb lehetőséggel rendelkező player. Nézzük:

Először is érdemes tudni, hogy sokféle modulformátumot ismer, köztük természetesen .MOD-ot és .S3M-et is.
Indítási paraméterek:
-?, -h: Help
-s: Sampling Rate
-8: Force 8 bit mode (16 bites hangkártyákon is 8 biten játszik le)
-p: Portcím
-i: Interrupt
-d: DMA
-l: A modul lejátszás után nem kezdődik újra (alapértelmezés a végtelenített lejátszás)
-a: Hangrősítés. Az alapértelmezés 31.
-c: A kütyü, amin lejátszani óhajtunk (lista a **Help**ben)
-e: Disable Extended Tempos: Régi modoknál problémát okozhat a sebesség és a tempo külön történő kezelése, ez az opció ennek elkerülésére szolgál.
-s: Disable EMS usage: EMS-használat letiltása
-z: A képernyő mérete (25 vagy 50 sor)
-gt: A GUS saját timerje helyett a gép timerjét használjuk
-m: Stereo kártyákon is monoban játszik le
-q: Minőségi mód. 8 bites zenéknél 16, 16 bites zenéknél pedig 32 bites keverési eljárást használ.
-t: A pufferméret átállítása. Mivel a pufferméret is automatikusan beállítódik a program indításakor, erre az opcióra ritkán lesz szükség.
-o: Ezt az opciót akkor használjuk, ha több modot játszatunk le egymás után, ekkor az adott sorrend helyett a lejátszás véletlenszerűen történik
-x: A program semmit nem ír ki a képernyőre
-n: Panning Default. Azt állítjuk itt be, hogy stereo kártyák esetén alapértelmezésben milyen legyen az egyes csatornák eloszlása a 2 fizikai csatornán
-g: GUS esetén a hangszerek letöltését nem DMA-san végzi
-w: Shell. Megadhatunk egy parancsot is, olyankor csak azt hajtja végre. Ha egy parancsot hajtatunk végre, az esetleges paramétert tegyük idézőjelbe.
-f: Digitális effekt kiválasztása. Ezek jópofa dolgok, érdemes azonban inkább lejátszás közben kísérletezni velük.
-@: Egy Listfile megadása, az ebben szereplő modokat sorban lejátssza a program.

Lejátszáskor a következőket látjuk a képernyőn:
A felső sorokban mindenféle információk kaptak helyet, ezek elég egyértelműek. Ezalatt a csatornákról történik megemlékezés 1-1 sorban (az aktuális hangszer, a lejátszott hangjegy, a csatorna relatív hangereje, az aktuális effekt, a kivezérlési csík, a csatorna kiosztása - jobb, avagy bal oldali csatorna-e). Végül legalul a hangszerek kaptak helyet, és mindenféle villogások mutatják, hogy melyik csatornán melyik hangszer szól éppen.

A következő billentyűk használhatók:
'**H**': **Help**
'**0**'-'**9**': Csatornák kapcsolgatása
'**kurzor jobbra/balra**': Ugrás előre vagy hátra
'**kurzor fel/le**': Aktuális csatorna kiválasztása

'**F1**'-'**F10**': Hangerőszabályzás
'+', '-': Szintén hangerőszabályzás
'**E**': A feljebb említett digitális effektek.
'**P**': Pause
'[', ']': A sebesség állítása
'{', '}': A tempó állítása
'**A**': Úgy tűnik, ez egy titkos billentyű. Fagyasztja a képernyőt, mást szerintünk nem tesz
'**S**': Az aktuális csatornán kívül az összes csatorna elhallgattatása/visszakapcsolása
'**D**': Shell
'**N**': Következő mod, ha **Listfile** üzemmódban vagyunk
'**F**': Szűrő alkalmazása
'**V**': Azt állítja be, hogy a kivezérlésjelző valós legyen, avagy sem (valós üzemmódban figyelembe veszi a csatorna relatív hangerejét)
'**Z**': Képernyőméret
'**L**', '**M**', '**R**', '**U**': A panning átállítása balra, középre, jobbra, vagy valamiféle térhatás beállítása
',', '.': Panning balra/jobbra

Tömören ennyit a *DMP*-ről. Nagyon jó lejátszó, ráadásul a **Listfile** és a **Shell** kombinálásával hosszantartó háttérzeneként is használhatjuk. Mindenkinek ajánljuk.

Recording Session

Eme zeneszerkesztő progit a ***Midisoft*** nevű cég adta ki. Eddig csak a ***Windows***-ra írt változatával találkoztunk, így a leírás is erre a verzióra készült. A program az általam eddig látott zeneszerkesztők közül magasan a legjobb mind hangzásában, mind kezelhetőségében, mind kész zeneszámok ellátottságában.
A szerkesztő segítségével olyan komplett számokat vagy kíséreteket tudunk készíteni, amit a gép .MID vagy .SNG file formátumban ment el. A hangszerválaszték nagyon bő, de a hangszerek hangjai nem minden esetben kifogástalanok (legalábbis SB PRO kártyán). Ennek ellenére ki lehet kísérletezni nagyon jó hangzásokat, csak hogyha ezeket nem a szerkesztővel vagy Windows Juke Box-szal játszatjuk le, hanem pl. a SB PRO gyári lemezén található .MID playerrel, akkor a hangszereknek teljesen más hangjuk lesz, és igazából élvezhetetlenek lesznek a számok.

A szerkesztő 3 képernyővel rendelkezik: **Score View** (kotta, és egyebek), **Mixer View** (egy mixer kezelőpultja), **MIDI View** (az adott számban előforduló összes hang listája). Ezenkívül a kezelés az egérrel, a fejlécből lehívható menükből történik.
- **Score View**: Itt sávonként láthatjuk a kottát, és bal oldalt az íróeszközöket. A kotta több sávból, azaz szólamból áll, a legfelső az 1., de tökmindegy, hogy melyikbe írunk. A bal oldali ikonokkal tudjuk kiválasztani a kotta íróeszközeit. Mindegyik ikon clickelésekor a kurzor átvált az ikonra jellemző alakra.

- A **nyíl ikon** segítségével egyes részeket tudunk kijelölni úgy, hogy egyfolytában nyomva tartjuk a bal gombot, és húzunk az egérrel egy téglalapot. A kiválasztott részben a hangjegyek ilyenkor pirosra váltanak. Érdemes vigyázni, hogy ne menjünk át véletlenül egy másik sávba, ha nem akarunk, mert ha a kijelölt szakaszt pl. másolni akarjuk, akkor a nem kívánt részek másolása elég nagy kavarodást tud okozni.
- A **hangjegy ikon** megnyomásakor az ikontól jobbra megjelenik egy csomó másik hangjegy és egyéb kottaelem. Ezeket kiválasztva adhatjuk meg egy leendő hang hosszúságát. Ezekben a megjelenő ikonokban vannak a módosítók is (kereszt, bé, feloldójel).
- A hangjegy ikon alatt található egy **áthúzott karikában lévő hangjegy ikon**. Ezzel egyes hangokat tudunk letörölni a kottából. Nagyobb részek törlésére inkább azt ajánlanánk, hogy jelöljük ki a törlendő szakaszt, és az **EDIT** menü **CUT** funkcióját használjuk!
- Az **olló ikon** hasonló, mint a feljebb említett, nagyobb részek törlésére való **CUT** funkció.
- Az **üveg ikon**jával a már kijelölt és kitörölt részeket tudjuk a kívánt helyre ismét előhívni. Ugyanaz, mint az **EDIT** menü **PASTE** funkciója.

- **Mixer View**: A mixerpultot láthatjuk itt. A mixer segítségével itt az egyes sávokat külön-külön is erősíthetjük, de egyben is változtathatjuk az előadás paramétereit. A **Mixer View** legnagyobb részét az egyes sávokhoz tartozó potméterek és gombok töltik ki, de így is egyszerre csak korlátozott számú sáv fér a képernyőre. Mindegyik sávhoz tartozik egy-egy ilyen alkotóelem:
  - **LED-sor**: Itt láthatjuk is vizuálisan, hogy hol jár az erősítő. Ha a pirosban világít, már hiába nyomjuk fel a hangerőszabályzót, a hangok nem fognak erősödni.
  - **Függőleges potméter**: Ezzel állíthatjuk be az adott sáv hangerejét. Kezelése a bal gomb folyamatos nyomvatartásával történik.
  - **PAN-tekerő**: Ezzel a potméterrel állíthatjuk be STEREO kártyáknál, hogy melyik hangszóróban szóljon erősebben. A beállítás úgy történik, hogy a nyíl kurzor hegyét a körnek arra a pontjára visszük, ahol a potméter gomb bevágását akarjuk látni, és megnyomjuk a bal gombot.
  - **MUTE-gomb**: Ha benyomjuk ezt a gombot, az adott sávot nem halljuk lejátszáskor.
  - **SOLO-gomb**: Ha benyomtuk ezt a gombot, lejátszáskor csak ezt az egy sávot halljuk (és még azokat is, amelyeknél szintén be van nyomva a **SOLO** gomb).
  - **REC-gomb**: Felvételkor annak a sávnak kell benyomni a **REC** gombját, amelyiket rögzíteni kívánjuk.
  - **Típusnév**: Az adott sávhoz definiált hangszer nevét olvashatjuk itt.
  - **Sávnév**: Az adott sáv nevét ill. sorszámát olvashatjuk itt.

- **MIDI List View**: Ezen a képernyőn az összes hangjegy adatát olvashatjuk le. Ez a rész nem túl jól használható azok számára, akik már megszokták a hangjegyek lerakosgatását a papírra, illetve ez esetben a képernyőre. A fejlécben címek olvashatók, melyekhez az alattuk elhelyezkedő oszlop adatai tartoznak:
  - **Type**: A lerakott kottaelem típusa.
  - **Chan**: A lerakott hang csatornája. Ez függ a hang definiált hangszerétől is.
  - **Start Time**: Azt a helyet olvashatjuk le itt, ahol az adott hang kezdődik.
  - **Duration/Data**: A hang hosszúságát tudhatjuk meg ebből az adatból.
  - **Pitch**: A hang ábécés nevét tudhatjuk meg a betűadatból, a szám pedig arra utal, hogy hányadik oktávban található. Itt az első oktáv nem C`-t jelenti, hanem a program által kiadható legmélyebb hangokat.
  - **Vel ON/OFF**: Az adott hangjegy kezdeti és befejező hangerejét olvashatjuk itt le. Az egyes hangjegyek vagy szakaszok hangerejének beállításáról lejjebb a fejléc menüi között olvasható további info. Egyébként azért kell kezdeti és befejező hangerőadat is, mert van egy olyan

funkció, amellyel a hangerőt a kotta egy megadott intervallumán lehet változtatni. A továbbiak lejjebb!

Nézzük meg ezek után a fejlécet, mivel abban található szinte az összes kiegészítő funkció, amelyeknek talán köszönheti a program, hogy egy kicsit jobbra sikerült, mint az átlagos zeneszerkesztők.

- **FILE menü**

  Ezt a menüt szerintünk mindenki tudja kezelni magától is, aki már használt **Windows**-t. Ezért több szót nem is kívánunk vesztegetni rá.

- **EDIT menü**

  Ez a menü talán az egyik leggyakrabban használt menü ebben a programban. Itt lehet a kottaírással kapcsolatos alapvető dolgokat elvégezni. Némelyik olyan funkcióban, amelyben egy kottaszakaszt ki kell jelölnünk, be lehet állítanunk, hogy az eddig kiválasztott dolgok mellé még pluszként jelöljük ki a mostanit, vagy kizárólag a jelenlegi szakaszt kívánjuk kijelölni. Előbbi esetben az **Add to Selections**-t, utóbbi esetén pedig a **New Selection**-t válasszuk!
  - **Select All**: Ezzel a funkcióval az eddig elkészített kotta egészét, az összes sávot kiválasztjuk. Visszajelzésképpen pirosra válik minden kottaelem.
  - **Select Measures**: Ezzel megadott ütemeket jelölhetünk ki. Meg kell adni a kezdő és a befejező ütemek sorszámát, és akkor az összes sávban az ilyen sorszámúak kijelölődnek.
  - **Select Track**: Egy teljes egész sávot kijelöl, miután megadtuk a kívánt sáv sorszámát.
  - **Cut**: A kijelölt részt ezzel a funkcióval lehet kivágni a kottából.
  - **Copy**: Ez a menüpont akkor használatos, ha kijelöltünk egy másolni kívánt kottarészletet, vagy akár az egész eddig elkészült kottát.
  - **Paste**: A megjelenő **üveg ikon** segítségével a kijelölt és eltüntetett részeket máshová tudjuk rakni.

- **OPTIONS menü**

  E menü tartalmazza azokat a funkciókat, melyek az elkészült kotta vagy kottarészlet lejátszásakor szükségesek. Tulajdonképpen többségük csak kényelmi funkció.
  - **Auto Rewind**: Automatikus visszapörgető. Akkor pörgeti vissza a kottát az elejére, ha lejátszás közben a végére értünk.
  - **Metronome Enable**: A metronóm a felvételkor hallatszik, ha bekapcsoljuk ezt a funkciót. Ez a metronóm egy kattogó hang, és a PC Speakeren jön ki, úgyhogy nem kavar be a zenénkbe.
  - **Split Input at Middle C**: ??? **(talán valami szűrő-szerűség lehet?)**
  - **Show Step Entry Parameters**: Az ütembe való belépés paramétereit olvashatjuk itt le, és állíthatjuk be.
  - **MIDI Thru**: Itt lehetőségünk nyílik arra, hogy hangkártyánk MIDI csatlakozóján keresztül átvigyük a leírt kotta hangjait pl. egy szintetizátorra.
  - **Lead-in Measure**: Felvétel esetén az első ütemet bevezetőnek használjuk, ha bekapcsoljuk ezt a funkciót.
  - **Memory Available**: Az adott file méretét, vagyis azt olvashatjuk itt le, hogy még mennyi Kbyte üres hely van.
  - **Follow Score View Notes**: Ha bekapcsoljuk ezt a funkciót, lejátszás közben figyelemmel követhetjük a kottát is, mégpedig ott, ahol éppen jár a szám.
  - **Display VU parameters**: A Mixeren lévő LED-es hangerő-visszajelző kapcsolója ez.

- **SETUP menü**
  - **MIDI Drivers**: Ezeket installáláskor kötelező beállítani, de itt lehetőség nyílik a módosításra. Három fajta drivert tud kezelni a program. Az első ablakban a ***Windows*** beépített MIDI-drivereiből válogathatunk. Mivel a választás csak a hangkártyánktól függ, a leginkább

célravezető, ha megnyomjuk a **Help And Examples** feliratú gombot, és kiválasztjuk belőle a hardware-ünkhöz illőt.
A második ablakban egy **Midisoft Driver**t választhatunk, de ilyen csak ritkább esetben fordul elő a felhasználóknál. A harmadik ablakban található a legegyszerűbb eset: a programban nem használunk hanghatásokat, így nem kell semmiféle driver. Bár szerintünk kottaíráskor nem árt hallani is a dolgokat, pl. a hangszerek kiválasztása miatt.
- **Save Options and Setup**: Az előzőleg beállított dolgokat itt menthetjük el, egyébként a gép a progi indításakor az installáltakat veszi figyelembe.

- **VIEW menü**
  - **Score**: A kottapapír képének kapcsolója.
  - **Mixer**: A mixerpult képének kapcsolója.
  - **MIDI List**: A **MIDI List View** kapcsolója. További info-kat ld. sokkal feljebb!

- **TRACK menü**
  - **Insert New**: Új sáv közbeékelése. Fent először a nevet, majd annak a sávnak a nevét kell kiválasztani, amelyik elé kívánjuk beszúrni az újat. Alul, a **Type of Staff** címnél a kulcsot kell beállítanunk. Itt a **Treble** jelenti a violinkulcsot, a **Bass** a basszust, a **8va** kitétel pedig az 1 oktávval való eltolást jelöli. A túloldalon, a **Key Signature** felirat alatt ki kell választanunk, hogy miben legyen a leendő sáv. Kiválaszthatjuk a kívánt ábécés hangot, és hogy dúr (**major**) vagy moll (**minor**) hangnemben legyen.
  - **Delete**: Ezzel a funkcióval törölhetünk ki egy egész sávot. Két lehetőség közül választhatunk: csak a hangjegyeket töröljük le a kottáról, de a sávot meghagyjuk üresen (vagyis maradnak az előjegyzések, ritmus, stb., csak a hangjegyek mennek) (**Delete Contents Only**), vagy a sávot is és a hangokat is kitöröljük (**Delete Track and Contents**).
  - **Move**: Itt egy már megírt sávot mozdíthatunk el korábbi helyéről. Meg kell adnunk az elmozdítandó sáv nevét, majd annak a nevét is, amelyik helyére akarjuk továbbítani. Itt két lehetőség közül is válogathatunk: azt a sávot, amelyik helyére rakjuk az újat, kitöröljük (**Replace**), vagy eggyel lejjebb toljuk (**Insert Before**).
  - **Copy**: Itt meg kell adni azt a sávot, amelyiket másolni akarjuk, és annak a számát is, ahová sokszorosítani kívánjuk.
  - **Combine**: Ezzel a funkcióval két sávot össze lehet mixelni. Először meg kell adni annak a sávnak a sorszámát, amelyiknek a hangjegyeit át kívánjuk építeni, majd a "**Combine With**" felirat után annak a sávnak a számát, amelyiknek majd az összemixelt kottát kell hordoznia.
  - **Rechannel**: A kiválasztott sáv hangcsatornáit lehet itt beállítani.
  - **Split by Pitch**: Ebben a menüpontban az adott magasságú hangokkal tudunk elkülönítve foglalkozni. Az első ablak kiválasztásával egy megadott hangmagasságot átválthatunk bármilyen másik magasságra. A második ablak segítségével megadhatunk egy hangmagasság-intervallumot, amelyben majd az összes hangot kitörli a gép. Ha a harmadik ablakot választjuk, a gép szétválogatja nekünk az adott sáv hangjait magasságuk szerint külön sávokba. Itt, ha oktávnyi különbség van két hang között, akkor azok egy sávba kerülnek.
- **MUSIC menü**
  - **Insert Measure**: Egy vagy több ütemet tudunk ezzel a funkcióval beszúrni a már meglévő kottába. Először meg kell adnunk a beszúrás kezdőhelyét (azaz a kezdő ütem sorszámát), majd a hosszát, végül alul a ritmust. Ezzel a funkcióval olyan dolgokat is csinálhatunk, hogy pl. van egy szám 4/4-ben, de a refrénben az egyik helyen beszúrunk még egy negyedet, és így egy 5/4-es ritmust kapunk, de csak egy ütemben. Szóval egészen komoly dolgokat lehet így alkotni.
  - **Delete Measure**: A megadott sorszámú ütem kitörlése.

- **Clef**: Ebben a menüpontban a kulcsot lehet definiálni. A választható kulcsok: violin (**Treble**), basszus (**Bass**), violin oktávval eltolva (**Treble 8va**), basszus oktávval eltolva (**Bass 8va**). Be lehet állítani az "**Insertion Point**" feliratnál, hogy hová rakja a gép a kottába a kulcsot. Ezzel lehetőségünk van arra is, hogy egy szólam, azaz egy sáv a szám elején pl. violinkulcsban, a végén pedig basszusban legyen megkomponálva.
- **Time Signature**: Itt a ritmust adhatjuk meg. Ebben a menüpontban is megadhatjuk a jel lerakásának helyét, ami azt jelenti, hogy csinálhatunk olyan számot, ami pl. elkezdődik 2/4-ben, aztán a felénél átvált 3/4-re, majd a vége felé megint vissza az eredetire.
- **Key Signature**: Ezzel a funkcióval adhatjuk meg az előjegyzéseket. Nagy szerencséjük van azoknak, akik értenek valamit a zenéléshez, de sosem voltak elég szorgalmasak, hogy megtanuljanak kottázni, mert itt csak ki kell választani, hogy miben lesz a számuk, és a gép automatikusan kiírogatja a kereszteket meg a béket a kulcs mellé.
- **Tempo**: Mint az sejthető volt, ez a menüpont a sebességgel foglalkozik. Fent be kell állítani a megváltoztatandó intervallumot, majd jöhet a beállítás. A sebesség állítására 4 lehetőségünk van. Az első pontban egy állandó értéket adhatunk meg. Ez akkor jó, ha már van tapasztalatunk arról, hogy mekkora érték milyen sebességváltozást idéz elő. A második pont talán az egyik legjobb funkció: a megadott kezdeti- és végsebesség között gyorsít vagy lassít attól függően, hogy a kezdeti érték az alacsonyabb vagy a magasabb a végértéknél. A harmadik pontban az érték megadásánál alapnak vesszük a jelenlegit, azaz a változtatás előtti állapotot. Ehhez képest adhatjuk itt meg, hogy hány százalékkal kívánjuk megváltoztatni. A negyedik pont is a változtatás előtti állapotot veszi alapnak, és ehhez tudunk egy megadott értéket hozzáadni.
- **Scale Velocity**: Itt a hangerőt adhatjuk meg. Előfordul, hogy egy számon belül változik a hangok erőssége, így hát elég fontos és hasznos funkció ez. Kezelése és beállítási lehetőségei ugyanazok, mint az előbb ismertetett sebesség-változtató funkcióé.
- **Transpose**: Ezzel a funkcióval tudunk transzponálni, azaz az összes hangot az adott sávban egy adott hangmagassággal eltolni. Megadhatjuk az értékét oktávban (**Octave**) vagy félhangokban (**Half Steps**) is, és emellett az iránya (**Up/Down**) is választható.
- **Quantize**: Itt egy megszólaltatott hang befejezésének paramétereit állíthatjuk be. Alul, a vízszintes skálán százalékban olvasható le és állítható be a hangzás befejezésének pontossága, azaz hogy mennyire határozottan érjen véget egy hang.

A fejléc menüi és menüpontjai ezek voltak. A szerkesztő kezelése ezekből teljes mértékben megoldható, és úgy hisszük, az ismertetésből látszik, mennyire komplex dolgokra is képes ez a program, legalábbis a többi PC-re írt zeneszerkesztőkhöz képest.

Végezetül néhány info & tipp:
- Több helyen használja a program valami után ezt: 8va. Ez az egy oktávval való eltolást jelzi. Ha a kulcsot ilyenre állítjuk, akkor a kottapapíron is megjelenik ez a kitétel a kulcs mellett.
- A kottapapír felső peremén beosztások találhatók. Ezek alapján könnyű a hangokat pontosan elhelyezni. Itt jegyeznénk meg azok számára, akik nincsenek hozzászokva a zeneszerkesztéshez számítógépen, hogy ezekben a programokban a hangjegyeket úgy kell lerakni, hogy azok pont a megszólalási helyükön legyenek, mert ellenkező esetben nem azon a helyen fognak megszólalni, ahol kívántuk, bámennyire is a helyes hosszúságú hangot választottuk ki lerakás előtt. Tehát teljesen mindegy, hogy eredetileg egy negyedhangot választottunk ki, ha a kottában már egy nyolcadnyi hely múlva ismét lerakunk egy hangjegyet. Ekkor az előzőleg lerakott negyedhang hossza nyolcadra változik át.
- A legtöbb kiegészítő funkciónál be kell állítani a funkció kezdőhelyét. Ezt a **Measure-Beat-Tick** hármas segítségével határozhatjuk meg. A **Measure** az ütemet jelenti, a **Beat** a kotta felső részén

lévő beosztások közül a hosszabbakat, a **Tick** pedig az összes beosztásnál vált, tehát erről olvashatjuk le, hogy az adott hang fel-, illetve leütésre következik.
- Ha olyasmit akarunk csinálni, hogy egy számban pl. kb. 4 ütemnyi ideig csend van, akkor nem érdemes 4 ütemet üresen hagyni, hanem elég egyet szünettel feltölteni, és a sebességet vegyük erre a szakaszra negyedére! Ez ebben az esetben nem túl fontos, mert pontosan tudjuk, hogy 4 ütemnyi csendről van szó, de ha egy zongoraszólót akarunk szimulálni kíséret nélkül, abba sokkal pontatlanabb szüneteket kell tennünk általában. Tehát ilyenkor érdemes a sebességgel variálni.

Hát itt a vége. Az biztos, hogy ez a program nem a széles dzsojsztikkkktörő rétegeknek készült, nem is a kalandoroknak, repülőknek meg ilyen elemeknek, de az biztos, hogy aki foglalkozik a zenével is, annak egy nagy élményt nyújthat, miután sikerült elsajátítania a zeneszerkesztés alapjait. Az ő winchesterükön valószínűleg előkelő helyen fészkel ez a kis alkotás. Ha nem így van, akkor szóljon az illető, mert érdekelnének minket az ennél is jobb zeneszerkesztők.

Scream Tracker 3

Ezen zeneszerkesztő legutóbbi verziója egy 3.01-es béta. Az elkövető *PSI/Future Crew*, aki a program elején megjegyzi, hogy nagyon valószínű, hogy tovább nem fejleszti a szerkesztőt, ugyanis nincs rá ideje mostanában. Ebből az is következik, hogy a programban mindenféle kellemetlen bugok előfordulhatnak. Szerencsére legtöbb esetben a program figyelmeztet előre, hogy baj lesz (általában memóriahiba szokott bekövetkezni), és ha szerencsénk van, még van időnk elmenteni alkotásunkat. Tapasztalatunk egyébként az, hogy ha nem csinálunk nagyon extrém dolgokat, és nem töltünk be hiábás file-t, akkor a program egészen stabil, nincs vele probléma. A program negatívumairól nagyjából mindent el is mondtunk, viszont a hibákhoz hasonló rejtélyes módon vannak nemdokumentált billentyűkombinációk is, amikhez mindenkinek sok szerencsét kívánunk.
A következő néhány oldalon nem óhajtunk mindenre kiterjedő részletes leírást adni (bár túl sok hiányosság azért nem lesz), mert egyrészt pofátlanság lenne lefordítani a programhoz mellékelt doksit, másrészt valószínűleg Olvasóink nagy része nem annyira szakavatott mod-írás területén, hogy a program minden extra lehetőségét megfelelően ki tudja használni. A profiktól elnézést kérünk, nekik tudjuk ajánlani a doksit (meg a nem-annyira-profiknak is, amennyiben tudnak angolul).

Először ejtenénk pár szót a szerkesztő saját zeneformátumáról, az .S3M-ről. A .MOD-hoz képest néhány érdekes újítást tartalmaz (mondjuk az egyikre komoly szükség volt...). Ezek a következők, a teljesség igénye nélkül:
- Megmaradt ugyan a szokásos **header** (fejléc), **sequence** (a lejátszandó blokkok sorozata), **patterns** (blokkok), **samples** (hangszerek) sorrend, de a fejlécen kívül csak pointerek állnak a megfelelő helyeken, ebből következik, hogy az egyes információk gyakorlatilag akárhol lehetnek a file-ban.
- A szokásos 4 (később 8) csatorna helyett itt 16 digi és 9 **FM** csatornánk van (az **FM**-csatornák természetesen csak **FM**-szintetizátor-chippel (OPLx) rendelkező hangkártyáknál használhatók, azaz SB, PAS, és egyéb kompatibilisek). Azért a rengeteg csatona között legyünk figyelemmel arra, hogy az egyetlen digi kimenettel rendelkező SB-n vagy SB 2.0-n nem fog igazán szépen szólni 16 összekevert digi csatorna!
- A rengeteg csatornából kifolyólag kissé megnőtt egy blokk tárigénye (egy tömörítetlen blokk 10K lenne!). Emiatt lett bevezetve a tömörített pattern formátum, melynek lényege az, hogy egy bejegyzés első byte-ja info-byte, amely megmondja, hogy ez-e az utolsó bejegyzés a sorban (**row**), ha nem, akkor hányadik csatorna (tehát ha éppen az 1. és 8. csatornákat használjuk csak, akkor a közbeeső 6-ot nem tárolja), tartalmaz-e a bejegyzés hangerőadatot, és tartalmaz-e a bejegyzés effekt-adatot. Talán szükségtelen részletezni, hogy pl. egy 4 csatornás mod esetén ez mennyi hely megspórolását jelenti, alig növelve ezzel a processzorigényt...

Vannak egyéb .S3M-specifikus apróbb dolgok is, az ismertetőben az egyes lehetőségeknél mindig megemlítjük, ha .MOD-ra nem igazak.

Ezek után akár el is indíthatnánk a programot. Az indítási paraméterek a következők:
-s1: A hangkártya SoundBlaster
-s2: A hangártya Gravis Ultrasound
-s5: A hangkártya SoundBlaster Pro **(itt jegyezném meg, hogy akinek hozzám hasonlóan Sound Galaxy BX-II-es kártyája van, és szintén csak 22222Hz fölött hajlandó normális hangminőségben játszani, az ezzel az opcióval indítsa a programot, és máris lesz 44Khz-es mono lejátszás, annak ellenére, hogy egy hagyományos SB 1.0 pont itt limitált - Bryan)**
-m: Mixing Rate
-a: A kártya portcíme
-i: A kártya megszakítása
-c: A kártya DMA-ja
-b(0/1/2): SoundBlaster esetén a puffer méret (512/1024/2048 byte)
-f(0-3): A programban a directory színei
-l: Más módszert fog használni a DOS-Shell letöltésére. Nem tudjuk, miben más a módszer, de nálunk a ***QEMM*** egyből összeakadt vele.
-d: Megkapjuk, hogy a mi verziónk mikor lett lefordítva
-p: A címképernyő előtt a program vár egy gombnyomásra, hogy az üzeneteit elolvashassuk

Indítás után a program átmegy 640x480x16-ba, és a címképernyőn egy logo-t, valamint némi információt láthatunk. A kettő között látjuk a beállításokra vonatkozó információkat (amit nem adtunk meg indításkor, azt automatikusan felismeri, és mindent letesztel). Egy gombnyomás, és máris a szerkesztőben vagyunk. Először az '**Esc**' megnyomására előkerülő főmenüvel foglalkoznánk, aztán ismertetnénk az egyes képernyőket is.

A főmenü:
A program legtöbb opciójához billentyűzetkombináció (**HotKey**) is tartozik, amely használható szinte minden szerkesztőképernyőről. A menüpontok:

- **File**
  - **Load** ('**Ctrl**'+'**R**'): Modul töltése. Kapunk egy szép képernyőt, nem szorul különösebb magyarázatra (az egyes ablakok között '**TAB**'-bal és '**Shift**'+'**TAB**'-bal lehet mozogni, és ez igaz a program minden képernyőjére).
  - **New** ('**Ctrl**'+'**N**'): Új modul elkezdése, az eddigiek törlése. Szépen sorban rákérdez, hogy törölje le a **sequence**-t és a változókat (1. szerksztőképernyő), a blokkokat (2. szerkesztőképernyő) és a hangszereket (3. szerkesztőképernyő).
  - **Save As** ('**Ctrl**'+'**W**'): Mentés. Kapunk egy hasonló képernyőt, mint **Load** esetén, csak itt nekünk kell a jobboldalon beállítani, hogy milyen formátumban mentsen. Természetesen ha .MOD formátumban mentünk, az .S3M-specifikus dolgok elvesznek.
  - **Save Current** ('**Ctrl**'+'**S**'): Gyors mentés, ha már van file-nevünk. Figyelem! Nem a feltétlen a file eredeti formátumában ment, hanem abban, ami az előző menüpontnál éppen aktuális!
  - **DOS Shell** ('**Ctrl**'+'**D**'): Különösebb magyarázatra nem szorul.
  - **Quit** ('**Ctrl**'+'**Q**'): Itt egy biztosító kérdés után elhagyhatjuk a programot.

- **Play**
  - **Show Infopage** ('**F5**'): Az információs képernyőre jutunk vele (ld. később), és elkezdődik a modul lejátszása.
  - **Play** ('**Shift**'+'**F5**'): Elkezdi lejátszani a modult a háttérben.
  - **Stop** ('**F8**'): Megállítja a lejátszást. Ha '**Shift**'-tel nyomtuk, akkor nem tünteti el az információkat a lejátszás állásáról.
  - **Play Pattern** ('**F6**'): Az aktuális blokk lejátszása (ami a 2. szerkesztőképernyőn van) végtelenítve.
  - **Play Current Order** ('**Shift**'+'**F6**'): Lejátszás az 1. szerkesztőképernyőn aktuális **sequence**-értéktől (ez így hülyén hangzik, a programban majd világos lesz).
  - **Play from Mark/Cursor** ('**F7**'): A következő menüponttal beállítható jeltől, vagy ha jel nincs, a kurzor aktuális pozíciójától játszik le. Ez és a következő menüpont csak a blokkszerkesztőben (2. szerkesztőképernyő) használható.
  - **Set/Clear Mark** ('**Shift**'+'**F7**'): Az előbb emlegetett jel beállítása/törlése.

- **Misc**

- **Reload Gravis Sounds** ('**Shift**'+'**F8**'): Ultrasoundunkba újra feltölti a hangszereket. Akkor célszerű használni, ha valami hangszer-hibára gyanakszunk.
- **Approximate Length** ('**Ctrl**'+'**P**'): Kiszámolja a modul hosszát. Hihetünk neki...
- **Redraw Screen** ('**Ctrl**'+'**E**'): Akkor használjuk, ha valami oda nem illő került a képernyőre, ez újra felrajzolja a képet.

- **Status** ('**F9**'): Néhány memóriadatot ír ki. Itt jegyeznénk meg, hogy a program EMS-t is használ, ha éppen hozzáférhető, nagyobb modulok esetén kifejezetten ajánlott a használata. Ha kevés a memória, akkor arra a fejlécben egy piros felirat is figyelmeztet.
- **Settings** ('**Shift**'+'**F9**'): Néhány szokványos, magától értetődő beállítás. Az egyetlen érdekesség itt a **Chords**, ahol 7 különböző akkordot definiálhatunk, max. 4 hanggal. Az akkord 2 oktávot foghat át, bal oldali részen az akkord neve, a jobb oldali részen a hangjegyek adhatók meg ugyanúgy, ahogy a blokkszerkesztőben, itt a '-' és '+' billentyű is töröl. Van két plusz billentyűnk is a színszerkesztőben: '**D**' visszaállítja az eredeti színeket, '+'és '-' pedig az aktuális szín fényerejét (**brightness**) állítja.
- **View Order/Variables** ('**F1**'): Az első szerkesztőképernyő, ld. később.
- **View Patterns** ('**F2**'): A második szerkesztőképernyő, ld. később.
- **View Instruments** ('**F3**'): A harmadik szerkesztőképernyő, ld. később.
- **Instrument Library** ('**F4**'): Ez a pont csak a 3. szerkesztőképernyőről használható. Kapunk egy tartalomjegyzéket, és az összes file-ról megmondja, hogy milyen **sample** (ha egyáltalán **sample**, és tudja azonosítani). Sajnos, csak a saját fejlécével ellátott hangszereket ismeri fel, viszont bármilyen file-t tesztelhetünk hangszerként, a tesztelést ld. a hangszereknél!
- **Help** ('**F10**'): Minden képernyőhöz külön kis **Help**-képernyő(k) tartozik(/nak), ezeket lehet ezzel előcsalogatni. A mindenhol használható billentyűk listáját az információs képernyő **Help**je tartalmazza.

Nézzük most a képernyőt. A felső részén néhány globális információt, azonkívül két, az aktuális modulra vonatkozó kis információs kártyát látunk. Ezek részletezését nem igényelnek, viszont minden látható rajtuk, ami a különféle lejátszási lehetőségekhez kell. Lejátszáskor a középső részén a lejátszás aktuális állapotát mutató adatokat látunk.
A képernyő alsó részét foglalja el valamelyik szerkesztőképernyő, az információs képernyő, vagy egy kommunikációs ablak. A kommunikációs ablakok kezelése egyértelmű, nézzük a többit:

Információs képernyő:
Baloldalt a modplayerekből már ismert kivezérlésjelző és hangszernevek. A jobb oldalon azt lehet beállítani, hogy mit lássunk az alsó részen:
- **None**: Semmit.
- **Track 5/8/18**: Az éppen lejátszott csatornákat ugyanúgy, ahogy a szerkesztőben látnánk. A számok azt adják meg, hogy hány sáv legyen egyszerre a képernyőn.
- **Channel Scope**: Az egyes csatornák hullámformáját látjuk itt.
- **Output Scope**: Ez pedig a kimenő hullámforma.
- **Spectrum**: A hangspektrum-analízis. A ***Visual Player*** után kissé szegényesnek hat, dehát semmi sem lehet tökéletes, és mellesleg a ***ST3*** nem player, hanem szerkesztő, ennek ellenére nagyon jó beépített lejátszóval rendelkezik.
- **Note Dots**: Az egyes csatornákon a hangmagasságot mutatja villogó kis pontokkal. Szórakoztató látvány...
- **Values**: Itt mindenféle értékeket láthatunk csatornánkénti bontásban. Programozóknak igen hasznos lehet.

A lejátszásra vonatkozó globális billentyűk:
'**Alt**'+'**F1**'-'**F8**': Az 1-8 csatornák kapcsolgatása
'**Alt**'+'**F9**': Az aktuális csatorna ki-/bekapcsolása
'**Alt**'+'**F10**': Az összes csatorna ki-/bekapcsolása
'**Ctrl**'+'**T**': Ugrás az információs képernyőre, és váltogatás a **Track**-módok között

Az információs képernyő saját billentyűi:
'**Alt**'+'**S**': Stereo ki/bekapcsolása
'**PgUp**', '**PgDn**': Az alsó rész tartalmának állítása.
'+', '-': Ugrás előre vagy hátra a sorozatban

Az első szerkesztőképernyő - Sorozat (sequence) és változók ('F1')
Baloldalt látható maga a sorozat, ide csak a megfelelő blokkok számát kell beírni. 255 tagja lehet, de egy .MOD-ban ez csak 128!
A sorozat mellett az egyes csatornákat lehet definiálni. Lx a bal, Rx a jobb csatorna, Ax pedig az **FM** csatorna.
Továbbhaladva jobbra néhány globális változót látunk:
- **Tempo**: A sebesség "finombeállítása". Ez .MOD-ban nincs.
- **Speed**: A sebesség beállítása. Ez van .MOD-okban is, effektként kell megadnunk.
- **Global Volume**: A modul hangereje.
- **Master Volume**: A kimeneti eszköz hangereje.
- **Vol0 optimization**: Bekapcsolt állapotban azokat a hangokat, melyeknek hangereje sokáig 0, kikapcsolja, így megspórolva némi processzoridőt. SB-n van értelme.
- **Force Amiga Limits**: Amiga-kötöttségek alkalmazása. Egy fontos van: egy Amigás modul csak 3 oktávot fog át (1-3, a ***ST3***-ban 3-5).
- **Stereo**: A stereo mód ki/bekapcsolása (**'Alt'+'S'**).

Legalul láthatjuk a modul címét.
Billentyűk:
'**G**': Ugrás a blokkszerkesztőbe (2. szerkesztőképernyő), a kurzor alatti blokkra.
'**-**': Egy adat törlése valahol. A többi szerkesztőbillentyű egyértelmű.

Az első képernyő adatai közül .MOD esetén csak a sorozat és a modul címe lesz elmentve.

A második szerkesztőképernyő - Blokkok ('F3')
Összesen 100 blokkunk lehet, .MOD esetén ez 64. A képernyő alsó részén megjelenik az aktuális blokk egy részlete (5 csatorna egymás mellett, és egyszerre 32 sor látható). Gyakorlatilag egy bejegyzés az alapegység, ami a következőkből áll:
- Hangjegy
- Hangszer száma
- Hangerő-adat (Ez eltérés a .MOD-okhoz képest, ugyanis ott a hangerőbeállítást effektként kell megadni. Ennek ellenére a program .MOD mentése esetén intelligens módon elmenti a hangerőadatot effektként, csak akkor veszti el, ha az adott bejegyzésben más effekt is van.)
- Effekt és argumentuma

A szerkesztőtérben a mozgás viszonylag egyértelmű, ami fontos, hogy a bal/jobb kurzorgombokkal a csatornák között is mozoghatunk (erre használható a '**TAB**' és a '**Shift**'+'**TAB**' is), '**PgUp**'/'**PgDn**' 16 sort ugrik fel/le, és a függőleges irányú kurzormozgató billentyűkre megadható, hány pozíciót mozogjanak egy gombnyomásra fel, illetve le. Megjegyzendő, hogy a szerkesztőben a **default** hangjegy, hangszer, hangerőadat vagy effekt mindig átíródik a legutóbb használtra. Nézzük a billentyűket:
'**Z**'-'**M**': Ezekkel a billentyűkkel lehet hangjegyeket beadni, mint egy zongorán. Ez a sor a fejlécben is kijelzett aktuális oktávon (**Baseoctave**) játszik le.
'**S**'-'**J**' ('**F**' kivételével): Az előző oktávhoz tartozó félhangok
'**Q**'-'**P**': Az alapoktávnál egy oktávval magasabban indul, és 16 félhang átfogású
'**2**'-'**0**' ('**4**' és '**8**' kivételével): Az előző hangsor félhangjai

'**+**', '**-**': Mozgás a blokkok között előre vagy hátra.
'**,**': Az aktuális mezőre (hangszer/hangerő/effekt) megadhatjuk, hogy a hangjegy megadásával az adott bejegyzés megfelelő mezői átíródjanak-e a **default** értékre, avagy se. Alul kis nyilak mutatják, mely mezők lesznek átírva automatikusan. Minden csatornára külön adható meg.
'**<**','**>**': A **default** hangszer változtatása
'**/**', '*****': Az alapoktáv változtatása (a numerikus billentyűzetről kényelmes)
'**{**', '**}**': A globális sebesség átállítása
'**.**': Az aktuális mező törlése. Ha a hangjegyet töröljük, akkor a ','-vel beállítottaknak megfelelően más mezők is törlődnek.
'**1**': AdLib esetén használatos, stopjel.
'**4**': Az aktuális bejegyzés lejátszása. Csak akkor működik, ha a bejegyzés elején van a kurzor.

'8': Az aktuális bejegyzés lejátszása minden csatornán. Ez is csak akkor működik, ha a bejegyzés elején van a kurzor.

'**Alt**'+'**1**'-'**8**': Beállítja, hogy a kurzor függőlegesen hány sort mozogjon a kurzormozgatók hatására.
'**Alt**'+'**N**': Polifónia ki-/bekapcsolása. Természetszerűleg csak polifón kártyákon megy, úgyhogy SB-n hiába is próbálkozunk vele. Bekapcsolt állapotát egy kis **M** betű jelzi a lenti nyilak között, ez is csatonánként adható meg.
'**Ctrl**'+'**Home**'/'**End**': Felfelé, illetve lefelé mozog egy sort, függetlenül az '**Alt**'+'**1**'-'**8**' billentyűkkel beállított értéktől.
'**Home**': Egyszeri megnyomásra a bejegyzés elejére, kétszeri megnyomásra a sor elejére, háromszori megnyomásra a blokk elejére ugrik.
'**End**': Mint az előző, csak értelemszerűen a megfelelő dolgok végére történik az ugrás.
'**Backspace**': Visszalépés 1 sorral.
'**Ins**': Egy bejegyzés beszúrása. Elvileg, ha a numerikus billentyűzet '**Ins**' billentyűjét a '**Shift**'-tel együtt használjuk, akkor az összes csatornán megtörténik a beszúrás, de nekünk ez nem működött.
'**Del**': Egy bejegyzés törlése, és az utána következők léptetése eggyel feljebb. Az előbb leírtak ide is vonatkoznak.
'**Ctrl**'+'**Backspace**': **Undo**. A gyakorlatban úgy működik, hogy az **undo**-puffer tartalmát kicseréli az aktuális blokkra.
'**Ctrl**'+'**Enter**': Blokk tárolása az **undo**-pufferben. A blokkok közötti váltás és a terület-műveletek ezt maguktól is elvégzik.
'**Alt**'+'**T**': Ha még nincs a bal oldalon külön mező, nyit egyet, és az aktuális csatornát átcsoportosítja oda. Ha a csatorna ott volt, akkor visszaveszi.
'**Alt**'+'**R**': A bal oldali ablak megszüntetése.
'**Shift**'+'**Z**'-'**M**': Akkord-módba kapcsol, és kiválasztja a megfelelő akkordot. Akkord módban egyszerre több csatornába írunk/törlünk, az aktuális akkordnak megfelelően.
':': Az akkord-mód megszüntetése.
'**Shift**'+'**Q**'-'**P**': A **default** hangjegyen lejátsza a hangszereket (1-10-ig). Akkor használható jól, ha egy hangszerből több **sample**-nk is van.

'**Alt**'+'**D**': Egyszeri megnyomásra a következő 16, kétszeri megnyomásra a következő 32, háromszori megnyomásra a következő 64 sort kijelöli (értelemszerűen csak a csatorna végéig).
'**Alt**'+'**B**': A kijelölendő terület kezdete
'**Alt**'+'**E**': A kijelölendő terület vége
'**Alt**'+'**L**': Csatorna kijelölése. Kétszeri megnyomására kijelöli az egész blokkot.
'**Alt**'+'**U**': Megszünteti a kijelölést. Kétszeri megnyomásra törli a **clipboard**ot is, kevés memória esetén ajánlott.
'**Alt**'+'**C**': A kijelölt területet a **clipboard**ba másolja
'**Alt**'+'**P**': A **clipboard**ból kimásolja a tartalmát, és beszúrja a kurzor alatti bejegyzés (több kimásolt csatorna esetén sor) elé
'**Alt**'+'**O**': Mint az előző, de nem beszúr, hanem felülír
'**Alt**'+'**M**': Mixelés. Hasonlít az előzőhöz, de csak a megfelelő üres sorokat írja át.
'**Alt**'+'**H**': Mint az '**Alt**'+'**O**', de a hangerőket és az effekteket békénhagyja
'**Alt**'+'**Y**': A megfelelő méretű területtel kicseréli a **clipboard** tartalmát
'**Alt**'+'**Z**': Kétszeri megnyomására törlődik a kijelölt terület
'**Alt**'+'**X**': Kétszeri megnyomására törlődik a kijelölt terület effekt-mezője
'**Alt**'+'**Q**': A kijelölt terület minden hangját megemeli egy félhanggal
'**Alt**'+'**A**': Mint az előző, de csökkent
'**Alt**'+'**V**': A kijelölt mező összes hangerejét átállítja a **default**ra
'**Alt**'+'**W**': Mint az előző, de csak azokban a bejegyzésekben, ahol hangjegy is szerepel
'**Alt**'+'**S**': A kijelölt terület összes hangszerét a **default**ra állítja
'**Alt**'+'**I**': Megszorozza a kijelölt terület összes hangerejő-értékét 1.5-tel, 64 fölé persze nem megy.
'**Alt**'+'**J**': Mint az előző, de szorzás helyett oszt. Utóbbi két kombináció visszhang-hatáshoz remekül használható.
'**Alt**'+'**F**': A kijelölt terület hosszát megduplázza (azaz beszúr üres mezőket a megfelelő helyekre)
'**Alt**'+'**G**': A kijelölt terület hosszát felezi

'Alt'+'K': A kijelölt területen elvégzi a hangerő fokozatos csökkentését/növelését, ha a terület első és utolsó bejegyzésének hangereje meg van adva.

Az effekteket most nem soroljuk fel. A modok általános ismertetésénél leírt effektek használhatók, de vigyázzunk, mert többségük másképpen van jelölve! Miután a **Help** tartalmazza az effekteket, a megfelelő effekt beazonosítása nem lesz igazán nehéz.

A 3. szerkesztőképernyő - Hangszerek ('F3')

Összesen 99 hangszerünk lehet, .MOD esetén 31, és ott az **FM**-hangszereket célszerű mellőzni. A képernyő bal oldalán a **sample**-mező látható. Bal oldali oszlopa a hangszerek neve, aztán sorban a típusa (**sample** vagy **FM** hang, váltás az **'S'** és az **'A'** billentyűkkel), a hangszer **default** hangereje, a C-4 hang lejátszásának frekvenciája (ezzel szépen lehet tologatni a **sample** lejátszott magasságát), valamint két további oszlop, amelyekben a hangszert tesztelhetjük (ugyanúgy, ahogy megadjuk a hangjegyeket a blokkszerkesztőben), a jobb oldaliban csak egy csatornán, az eggyel visszább levőben több csatornán felváltva.
A jobb oldalon néhány, már ismert információ látható, a következő különbségekkel:
- Van egy **Filename** mező, itt azt látjuk, hogy mentés esetén milyen néven lesz kimentve a hangszer
- Külön be/ki kell kapcsolni a hangszer végtelenítését (**looping**)
- Van még egy információ, a **Usedlength**, amelyik nekünk nem működik (arra lenne hivatott, hogy kijelezze, hogy az adott hangszer eddig max. meddig került lejátszásra)

Ezek az infok akkor élnek, ha az aktuális hangszer **sample**. Ekkor, ha átlépünk ebbe az ablakba, megtekinthetjük a hullámforma durva képét is. Ha a hangszer **FM**, akkor csak egy **Parameters** felirat áll itt, amelyen **'Space'**-t nyomva megjelenik egy kétoperátoros **FM** hangszerkesztő. Ezt nem részleteznénk, mert az **FM**-ben nem vagyunk járatosak, innen kilépni az **'Enter'**-rel lehet.

A használható billentyűk:
'Alt'+'D': A hangszer törlése
'Alt'+'O': A hangszer kimentése a kijelzett néven (csak **sample**-t)
'Alt'+'M': A hangerő megnövelése addig, amíg a legnagyobb minta el nem éri a határt. Ha már van ilyen minta, akkor kicsit továbbnöveli. Minőségvesztéssel jár. Szintén csak **sample** esetén.
'Alt'+'X': Két hangszer felcserélése. A blokkokban nem cseréli ki őket.
'Alt'+'S': Két hangszer kicserélése mind a listában, mind a blokkokban. A csereopciókat eltérő típusú (**sample/FM**) hangszereknél nem javasoljuk...
'Alt'+'V': Megnézhetjük az adott **sample**-t text formátumban
'Enter': **Sample** töltése az **Instrument Library** segítségével
'+', '-': A C-4-frekvencia növelése/csökkentése
'*': A C-4-frekvencia visszaállítása a **default** 8363 értékre.
'/': A C-4-frekvencia átállítása úgy, hogy a program kérésére megadott hang frekvenciája lesz ezentúl a C-4. A C-4-frekvenciára vonatkozó billentyűk csak a C-4-mezőben működnek, és csak **sample** típusú hangszerekre.

Hát, nagyjából ennyi lenne a ***ST3*** tömör leírása. Véleményünk szerint a modul-szerkesztők közül kimagaslóan a legjobb mind lehetőségei (itt elsősorban a csatornák számára gondolunk), mind kényelmi funkciói, mind gyors kezelhetősége miatt. A 16 csatornával nyugodtam zenélhetünk GUS-on is. Egy szó mint száz, mindenkinek ajánljuk. Esetleg lehet reménykedni, hátha *PSI* mégis elkészíti valamikor a végleges, kész verziót...

Ára: 598,- Ft

